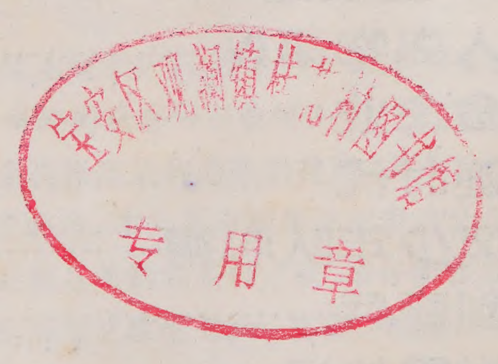


电脑游戏攻略秘笈
一统天下
3
内蒙古科学技术出版社

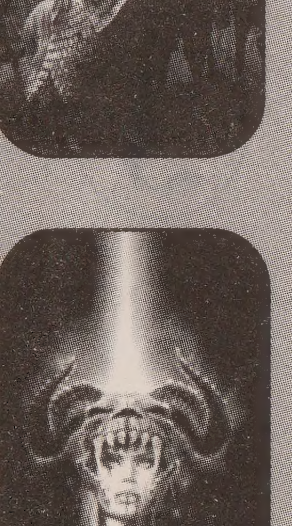
电脑游戏攻略秘笈

一统天下③

零点工作室　编



内蒙古科学技术出版社



目 录

英雄无敌Ⅲ死亡阴影战役

英雄无敌Ⅲ的最新资料片——死亡阴影中共包含了7个战役(其中最后一个是隐藏战役),组合起来就是一个完整的故事。在这里需要说明的一点是:死亡阴影的战役难度是可以自由选择的,本文中所给出的过关指引均为最高难度(Impossible)下的情况。

新的开始(New Begining)

剧情简介:在参加过那场争夺王国继承权的著名战争之后,女巫Gem从恩诺斯大陆来到了埃拉西亚。为了寻找传说中的医疗帐篷,她来到了CloverGreen,并帮助当地的人民对抗来自Deyja的亡灵巫师们。

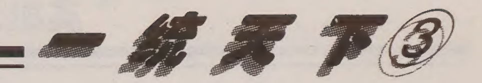
第一关:扫清边界(Clearing the Border)

Gem的老师Amanda告诉她,在Antagarich出现了一种医疗帐篷,能够在战斗中为部队疗伤,有助于对付那些亡灵巫师。经过8个月的寻找,Gem终于在埃拉西亚、阿维利和德迦交界处的CloverGreen找到了这种神奇的装置。这里原先是埃拉西亚王国的领地,但已经遭到了亡灵巫师的入侵,Gem现在的任务就是将亡灵巫师们从这里赶出去。

胜利条件:击败所有敌人,Gem不能战败。本关英雄只能升到10级,Gem将会被带到下一关。

选择条件:10单位木材和矿石,8单位水晶,1层魔法公会。

过关指引:因为英雄的状态可以被带入下一关,所以战役模式第一关的重点就是培养好英雄,学会高级魔法和必备的技能(推荐技能:风魔法、土魔法、后勤、理解和外交)。要注意的是,本关所有城堡里的魔法公会均只能建到第3层,学不到高级的魔法。为了后面几关能容易打一些,最好能够招募出Alamar,将他的学者技能练到专家级,把复活魔法教给Gem。在我方城堡周围的资源很少,所以第一周的发展会比较缓慢。要尽快造出精灵并将其升级,这就是本关我方的主力部队。然后抢占附近的两个由4级兵看守的金矿,资金缺乏的问题就会得到缓解。等到第3周时,将部队集合起来,打掉挡路的4级兵,攻击位于地图上方敌人。敌人的实力其实也不强,并不难对付,记住培养好英雄,为以后几关作准备。



第二关:死亡护身符(After the Amulet)

Gem遇到了巫师Sandro。Sandro告诉她,自己正在为主人Ethric制造一个宝物,来对抗亡灵巫师,为了组成这个宝物,现在需要先找到死亡护身符。他请求Gem帮他寻找这个护身符,并表示事成之后将会付给Gem一大笔钱。于是Gem就找到了矮人Clancy,一起寻找死亡护身符。

胜利条件:找到死亡护身符,Gem和Clancy不能战败。本关英雄只能升到15级,Gem和Clancy将会被带到下一关。

选择条件:铁匠铺,15单位木材,法力+1。

过关指引:与上一关相同,本关的魔法公会也只能建到第3层,而且周围资源同样很少。敌人实力不强,但拥有好几个防魔要塞,里面守卫部队相当强,不容易对付。不过也用不着太担心,敌人是不能够从这些要塞中向外取部队的,要塞只起一个单方屏障的作用。基本上第2周即可集结队伍出发，通过地道前去攻打敌人。地道出口的守卫都是些6级部队,只要有全减速魔法就不难对付。在地图左上角红色哨塔的后面，有招募绿龙的野外设施；死亡护身符就在这右边，但是由horde幽灵龙看守着，需要攒够部队后才能打得过（路上还会遭到60头骨龙的伏击)。如果Gem会复活、流星雨等魔法,就可以大大减少过关时间,第4周时带上6头黄金龙及相应的其它部队,应该是可以抢到护身符的。

第三关:吸血鬼头巾(Retrieving the Cowl)

Gem把找到的死亡护身符交给了Sandro。Sandro提到，他还派了野蛮人Tarek去寻找组成宝物的另一件物品——吸血鬼斗篷，但是Tarek在归途中被德迦边境附近的强盗们抓住了，现在正被关押在那里的地下监狱里。Sandro请求Gem救出Tarek，而此时矮人Clancy也在Fayette领主的指派下，再次前来帮助Gem。

胜利条件:找到吸血鬼斗篷并将其带到Leafhall城堡,Gem和Clancy不能战败。本关英雄只能升到20级,Gem和Clancy将会被带到下一关。

选择条件:城镇大厅,15单位木材,防御+1。

过关指引:经过前两关的锻炼,Gem的实力应该比较强了,开始带着少量的部队就可以清扫那些散兵游勇了。从主城左边的地道入口进入地下,抢占金矿,然后从左上方出来,攻下Leafhall城。在城堡左边有泰坦看守着的回城术卷轴,以Gem现在的实力，那些泰坦一点也不难对付，拿到卷轴后这关就比较好打了。访问过Leafhall城堡右边的绿色帐篷后,集结一下部队,把主城右边的敌人要塞打下来。

这个要塞坐落在诅咒之地上，守军较强，但是用全减速就可以打过（SoD 中，在诅咒之地上可以使用 1 级魔法）。从这下面的地道入口进入地下，打开绿色哨塔，付出 40000 金后通过后面的任务哨塔，救出监狱里关押的 Tarek。将他身上的吸血鬼斗篷带回 Leafhall 城，就可以过关了。

第四关：死者之靴（Driving for the Boots）

为了寻找 Sandro 需要的最后一件物品——死者之靴，Gem 准备深入德迦境内。不过在这里，她首先要击败两个守卫德迦边境的领主。

胜利条件：找到死者之靴并将其带回我方的初始城堡，Gem 和 Clancy 不能战败。本关英雄只能升到 25 级。

选择条件：4000 金，15 单位木材，7 单位水晶。

过关指引：在主城的右边有一个我方要塞，里面大量的部队令人眼馋，但是却无法取出使用。第一周要抢占主城右上方招募绿龙的野外设施，第二周带着 2 头绿龙以及其它一些部队，打开城堡下方的敌要塞（12 头骨龙）冲下去。然后到地图左上方访问绿色帐篷，并打败幽灵龙获得回城术卷轴。本关的敌人不强，不用多长时间就可以全部消灭，关键是要积攒幽灵龙（注意利用地图右边中间和下面中间的两个龙窟），攒够 25 头幽灵龙后到主城右上方先知处可以换到圣者草鞋。通过传送门到达地图左下角，交出草鞋后可以通过这里的任务哨塔，击败看守死者之靴的 25 头幽灵龙及其它一些部队，将死者之靴带回主城即可过关。尾声：Gem 将死者之靴交给了 Sandro，但 Sandro 却没有付给她事先承诺好的那笔钱。Gem 这才发现自己上当了，她现在甚至不知道 Sandro 是否已经将那三件物品交给了布拉卡达的 Ethric。最后 Gem 决定立刻写信给 Ethric，向他询问此事，并将一切情况报告给 Fayette 领主。

长生仙药（Elixir of Life）

剧情简介：在过去的几个月里，Gelu 一直在训练自己，以希成为一个杰出的森林守卫。现在他就要完成训练过程中的最后一个考验，并从亡灵巫师们的手里抢到三件物品，制造出长生仙药。

第一关：毕业训练（Graduation Exercise）

成为一名杰出的精灵守卫一直是 Gelu 的梦想。森林守卫们是对抗不死生物的重要力量，他们最常用的战术就是躲在森林的阴影中向那些入侵者们射击。现在只要通过最后一项考验——征服 Gaia 附近的一个山谷，Gelu 就能实现他的梦

想了。

胜利条件：敌全灭，Gelu 不能战败。本关英雄只能升到 10 级，Gelu 和最强的其他两个英雄将被带到下一关。

选择条件：望远镜，15 个高级精灵，10 个狙击手。

过关指引：开始先攻下附近的女巫城堡，之后不要耽搁，直接去打地图右下方的兽人堡。城堡里面不用多作建设，第二周带上 40 来个狙击手，打败地图上方中间的美杜莎后冲过去。一定要抢到中央地带的靴子和手铐(多半已被敌人捡走，要抢回来)，附近的潘朵拉魔盒里面有 5 个神怪和 5 个火怪看守着，在战斗获胜后能得到 20 水晶、20 宝石和 5000 金，并且会使英雄的所有能力都增加 1。消灭地面的敌人后，我方的部队基本上会损耗殆尽，凭实力短期内是攻不下地下的敌人城堡的。但是可以利用行动力上的优势，算好距离，在第三周的星期一打开红色哨塔，偷袭敌人的城堡(敌人英雄多半不会在城里)。 这一关不用太急着过关，因为地面的两个女巫堡和地下的男巫堡都是可以建造 5 层魔法塔的。一定要造出时空之门魔法（如果还有回城术和复活术就更好)，这样下面几关就会变得很容易。考虑到还可以带两个英雄到下一关，除了全力培养 Gelu 外，还应该找两个魔法师来练练(经验值可能不够，集中培养其中一个就行了)。

第二关：凶手（Cutthroats）

森林守卫们决定从亡灵巫师那里抢夺构成长生仙药所必须的三件物品，而 Gelu 就被选为完成这次行动的率领者。现在首先要找到活力戒指，为此 Gelu 来到了位于阿维利南部的 Shantanna。而此时一个死亡骑士也在雇用本地的盗贼寻找这个戒指，必须要抢在他之前把戒指找到。

胜利条件：找到活力戒指，Gelu 不能战败。本关英雄只能升到 15 级，Gelu 和最强的其他两个英雄将被带到下一关。

选择条件：10 个流氓，2000 金，骑兵手套。

过关指引：有了时空门魔法之后，要过关非常容易，只要 Gelu 到达地图左下角的先知处，就能得到活力戒指而过关。不过为了下面两关着想，还是应该培养一下英雄的能力，优先考虑加知识，充分利用地图上方中间的祭坛和中央偏右处的大学。魔法方面，要把前面所提到的几个魔法学全，另外要学会土元素召唤术，对下面两关的初期战斗极有帮助。一开始用时空门可以很快将敌人的女巫堡攻陷，里面的建筑比较齐全(如果没有时空门，按部就班地打，会比较艰苦)。到第二周时应该已经有了上百狙击手，配合复活魔法，可以攻下右上和左下的两个女巫堡（守

军很强)，里面的建筑相当全。在地图的右上方有一个只有 Gelu 能通过的任务哨塔,用这后面拿到的勇气徽章可以在上方的先知处换到天使之翼。

第三关:飞龙山谷(Valley of the Dragon)

elu 到达了 Dagrond 山谷,寻找所需要的第二件物品——生命戒指。这里居住着一些精灵贵族，他们是绿龙和金龙饲养场的管理者，但据说其中有一个已经暗地里投靠了亡灵巫师。Gelu 必须抢先拿到生命戒指,破坏亡灵巫师的阴谋。

胜利条件:找到生命戒指,Gelu 不能战败。本关英雄只能升到 20 级,Gelu 将被带到下一关。

选择条件:1 头绿龙,速度之靴,3000 金。

过关指引:如果在前两关充分锻炼了英雄,本关就毫无难度可言了,用时空门很容易就能将敌人消灭。打开地图下方中间的绿色哨塔和任务哨塔(只有 Gelu 能够通过),就能捡到生命戒指。要注意的是,只有 Gelu 可以进入下一关,所以别的英雄就不用刻意去练了(最后一关也不难,Gelu 也只要随便练练)。

第四关:夜盗(A Thief in the Night)

最后一件物品是生命血瓶，它为吸血鬼领主 Vokial 所有。据说有了这个血瓶之后,Vokial 就不用时时去吸血了。偷走生命血瓶,不仅能够制造出长生仙药,而且还会使 Vokial 无法继续生存下去。

胜利条件:找到生命血瓶,Gelu 不能战败。本关英雄只能升到 25 级。

选择条件:3000 金,20 个流氓,10 个狙击手。

过关指引:这是本战役的最后一关,难度不大,也不用再去练级了。到地图的左下角和右下角分别拿到泰坦之剑和护卫之盾，然后到地图右上方先知处，就能换到生命血瓶。

尾声：由于成功制造出了长生仙药，把阿维利王国从亡灵巫师们的威胁中解救出来,Gelu 在森林守卫中获得了很高的地位。为了这片他所深爱着的土地,Gelu 将会永远守护着自己的家园。

哈克和斯莱西(Hack and Slash)

剧情简介：为了寻求发财的机会，野蛮人英雄 Crag Hack 来到了埃拉西亚大陆,在一个酒馆里他遇到了巫师 Sandro。Sandro 表示他正想摧毁一件不祥的宝物——诅咒铠甲，为此他雇用 Crag Hack 帮他寻找这件铠甲，并承诺说事成之后将会付给一大笔的佣金。



第一关:骷髅金盔(Bashing Skulls)

为了完成 Sandro 交给的任务，首先要拿到骷髅金盔，这件头盔就在居住在 Avautnell 的野蛮人 Barshon 的手里。Crag Hack 现在已经到达了 Avautnell,他决定要把 Barshon 痛打一顿,并抢到金盔。

胜利条件:从野蛮人 Barshon 那里抢到骷髅金盔,Crag Hack 不能战败。本关英雄只能升到 10 级,Crag Hack 将被带入下一关。

选择条件:40 个小恶鬼,20 个狼骑兵,15 个半兽人。

过关指引：在最早的城堡里是不能建造酒馆的，所以第一周的发展会比较缓慢。攻下城堡后,先占领木矿和铁矿,然后往右上方走,那里有一个野外的酒馆,附近还有骑兵手套和圣者草鞋。运气好的话，Crag Hack 应该已经有了不少的部队(本关的野外部队比较容易加入)，可以把旁边的两个矮人国库打下来，从而缓解资金缺乏的问题,这样第二周就可以造出巨兽。第三周时带上所有部队,灭掉城堡左上方的绿龙后,冲到红色敌人的领地上。打败地下世界的 horde 巨魔后(之前要访问地图左边中间的深蓝色帐篷和上面中间的红色帐篷)，就可以通过右上方的任务哨塔。击败 Barshon 后可以拿到骷髅金盔,休息一下就过关了。

在魔法方面，本关只有右边中间的一个骑士堡能建出高级魔法，争取造出回城术(如果能招出 Alamar 就更好)。

第二关:黑暗信徒(Black Sheep)

Crag Hack 返回酒馆,把那个丑陋的头盔交给了 Sandro,并接受了下一步任务——从死亡骑士 Marzeth 手里抢到黑暗之剑。经过长途跋涉,Crag Hack 终于来到了 Marzeth 居住的这片沼泽。

胜利条件:从 Marzeth 那里抢到黑暗之剑,Crag Hack 不能战败。本关英雄只能升到 15 级,Crag Hack 将被带入下一关。

选择条件:升级的半兽人塔,5000 金,狼头怪链锤。

过关指引:与上一关相似,最早的城堡里不能建造酒馆,初期发展也会比较缓慢。正常情况下第二周应该可以造出巨兽,并攻下左边的一个城堡。第三周到地图的左上方打败 2 头仙女龙,访问蓝色帐篷,然后才能进入敌人的领地。在这之前,敌人经常会通过单向传送门和蓝色边界门前来偷袭，如果有高级的回城术就不用怕,否则很容易顾此失彼。攒够部队后,从地图左下角的地道入口进入地下,就能找到敌人英雄 Marzeth。他带着 70 个地狱骑士和 70 个十字军战士,但是只要有全减速魔法，就不难对付。战斗中不必担心他逃跑，因为这个笨蛋身上带着一副手

铸,把自己给铸住了;击败他之后就能得到黑暗之剑。

第三关:手中之笼(A Cage in the Hand)

Crag Hack 接下来的任务是从亡灵巫师们手里抢到一种用骨架制作的护甲。虽然 Crag Hack 非常讨厌与那些腐臭了的尸体交战,但是考虑到 Sandro 所许诺的巨额佣金,他还是接受了这个任务。

胜利条件:从本地的死灵法师手里抢到骨甲,Crag Hack 不能战败。本关英雄只能升到 20 级,Crag Hack 将被带入下一关。

选择条件:40 个突击狼骑兵,30 个半兽人酋长,5 个食人魔。

过关指引:一开始先攻下附近的城堡,在周围转一转,计算好距离,在第二周星期一突袭下方的敌人城堡,以后就不难打了。不过如果想要全灭敌人,几乎也是不可能实现的(除非在左下角的飞龙之城里拿到天使之翼之类的东西),因为右下角的敌人城堡被保护在紫色边界门之后,而紫色帐篷就在这里面,我方是访问不到的。不过也没有关系,只要击败地图右下角黑色边界门之后的死灵法师,就可以得到骨甲而过关。本关的鬼族城堡里都可以建造 5 层魔法塔,但是不会出现时空门和飞行术。加法力和知识的地方一定要去访问一下,而如果在飞龙之城没有什么发现,其它地方不顺路的话就不用去了,因为最后一关的难度也不算太大。

第四关:墓穴盗贼(Grave Robber)

为了拿到 Sandro 所需要的最后一件物品——死亡之盾,Crag Hack 需要再次与亡灵巫师们交战。一想到还要面对更多的不死怪物,Crag Hack 不由得感到一种恶心,但是为了佣金……“我已经受够了!我发誓,这将是最后一次!”Crag Hack 对自己说道。

胜利条件:得到死亡之盾,Crag Hack 不能战败。本关英雄只能升到 25 级。

选择条件:剑士兵营,10 单位的木材和矿石,骑兵手套。

过关指引:本关如果想打得快,应该一上来就向右边走,击败 lots 吸血伯爵后(用全减速和超度术),救出监狱里的 Slash,他带着不少的部队。然后就可以攻下左下方的城堡,城里的守军虽多,但是用全减速就可以对付。接下来就可以去打地图左上角的幽灵龙,能抢到几样好宝物。之后去访问地下的红色和蓝色帐篷,以及地图右下方湖心小岛上的绿色帐篷。在这个过程中敌人会通过单向传送门前来骚扰,但是只要打退其第一波攻击,后面的就不难对付了。等到实力足够以后,通过地道到达地图的右下角,能够找到敌人的英雄 Charnath。他的能力值很高,部队很强,魔法也很全,要小心应付。击败他之后,就可以通过湖心小岛上的哨塔,拿到死



亡之盾。

尾声:Sandro 得到了他想要的四件物品,制造出了诅咒铠甲。但他却没有把铠甲摧毁,也没有付给 Crag Hack 佣金,而是悄悄地溜掉了。Crag Hack 气得暴跳如雷,他发誓,只要能找到 Sandro,就会把这个无耻小人碎尸万段。

野蛮人的新生(Birth of a Barbarian)

剧情简介:Yog 有着十分特殊的血统——他的父亲是野蛮人,而母亲则是一个神怪。年轻时 Yog 遵从母亲的意愿,一直在布拉卡达的魔法学院里学习,但他对武器的使用更有兴趣,希望成为一个战士。现在他已经接受了 Winston Boragus 公爵的邀请,决定前往野蛮人的居住地克鲁洛德。

第一关:逃亡(On the Run)

虽然在布拉卡达的魔法学院里学习了这么多年, Yog 发现自己还是对魔法毫无兴趣。而父亲那野蛮人的血液时时在他的身体里沸腾, Yog 希望自己成为一个真正的战士,而不是魔法师。现在他已经接受了 Boragus 公爵的邀请,但他的那些老师是不会允许他离开布拉卡达的,于是 Yog 不得不开始了他的逃亡之旅。

胜利条件:在 5 个月之内攻下 Groa 城堡,Yog 不能战败。本关英雄只能升到 9 级,Yog 将被带入下一关。

选择条件:压抑精灵,防闪电坠饰,3 个那加。

过关指引:由于 Yog 已经决定告别巫师生涯,所以在本战役中他无法购买魔法书,唯一的魔法连环闪电使用起来也是无效的。所以在培养 Yog 时,与魔法有关的技能就不要去学了;而外交术则是非学不可的(越早学会越好),否则就会打得比较艰苦。第一天 Yog 要先躲到避难所里,防止遭受攻击。第二天开始向下冲,攻下左下城堡,然后再回头向右上走。如果 Yog 已经学会了外交术,正常情况下一路上应该已经收降了一些部队(开始要选择 3 那加),攻下敌人城堡不是太困难的事情。如果想打得快,需要培养一个魔法型英雄(利用道路边的祭坛,用宝物换经验值),将他的土魔法练到专家级,并在城堡里造出回城术。然后由魔法师带着部队向下(同时 Yog 向左下走,靴子和手套注意分配一下),到右下角后再向左走,打死那加女王(有全减速就行),访问蓝帐篷。这时 Yog 就可以通过左下的蓝色边界门,攻下上方的敌人城堡了。在附近有野外的船厂,可以造船出海。积攒够部队后(利用魔法师的回城术来传递部队,快的话第 5 周就可以),打开左边的防魔要塞冲出去,向右上角的 Groa 城堡前进。要塞里的守军实力相当强,战斗过后我方会损失

惨重,这时就是发挥专家级外交术的时机了,一路上能招降到许多的兽族部队。打开一个任务哨塔后(只有 Yog 能够通过),击败 Lots 远古巨兽,再攻下 Groa 城堡即可过关。

第二关:会面(The Meeting)

在 Yog 通过布拉卡达和克鲁洛德的交界处之后,巫师们停止了对他的追击,他们无意在两国间挑起一场战争。但是 Yog 进入克鲁洛德王国的领土后,却遭到了一些野蛮人部队的袭击,这使他百思不得其解:是 Boragus 公爵本人亲自邀请他前来的呀!为了弄清楚这究竟是怎么一回事,Yog 决定到克鲁洛德的首都 Ulgak 看看。

胜利条件:攻下 Ulgak 城,Yog 不能战败。本关英雄只能升到 15 级,Yog 将被带入下一关。

选择条件:堡垒,10 单位水晶,食人魔要塞。

过关指引:这一关你能充分体会到外交术的作用。凭借着专家级外交术,Yog 一路上能招降到非常多的部队,几乎无需在城堡里招兵,过关难度不大。而如果没有外交术的话,恐怕战斗就会比较艰苦了。Ulgak 城就在地图的中央,但是与我方城堡中间隔着几个要塞,要塞里的守卫部队实力极强。所以必须利用地道,兜几个圈子前往 Ulgak 城。注意:在地图上方中间的先知处,可以用 50 个半兽人换到 15 个独眼巨人。

第三关:艰难的开始(A Tough Start)

Yog 见到了 Boragus 公爵,公爵解释说野蛮人部队对他的攻击是为了检测 Yog 的力量,看他有没有资格成为野蛮人英雄的一员。现在公爵又交给了 Yog 一个任务:将天使联盟神剑拆成几部分,并分别安放到塔塔利亚、埃拉西亚和布拉卡达去。Yog 首先来到了塔塔利亚,寻找先知 Alendora,不过本地的居民似乎不欢迎他这个不速之客的来访。

胜利条件:将奇迹之甲和圣者草鞋交给 Alendora,Yog 不能战败。本关英雄只能升到 18 级,Yog 的状态将被带入下一关。

选择条件:10 单位木材,旅行戒指(部队速度加 1),3500 金。

过关指引:本关一开始,Yog 身上就有一个超级组合宝物——天使联盟,部队的战斗力因此而大大提高。首先向右走出山谷,路上利用外交术招降一些部队,然后向下走,打掉看守靴子的 Several 九头蛇。由于有了天使联盟,在战斗开始时会自动使用祈祷魔法,所以只要带上少量的部队就能打赢九头蛇(注意:旁边的一堆

钱是10000金)。本关敌人的几个主力英雄能力值很高，所有能力的总和均在40点以上，也只有Yog的专家级布阵术配合上天使联盟才能对付，其他英雄上去总会被敌人的魔法打得很惨。本关的正常打法是积攒15条九头蛇后，打开地图左上方的任务哨塔，在这里造船出海。但是有一个投机的打法：培养一个水魔法专家，让他学会招船术，然后就可以招船出海了。在左边岛屿上有四个任务哨塔，只有Yog能够通过，在后面可以捡到四个元素魔球。用元素魔球可以在地图左下方的先知处换到禁止魔球，将其带回原始城堡下方的先知处，可以拿到地火之剑。接下来就可以通过上方的任务哨塔，进入地下，击败35条九头蛇后，忍痛将天使联盟拆开(用右键点击)，把圣者草鞋和奇迹之甲交给先知，即可过关了。

第四关：菲勒和特温(Falor and Terwen)

在塔塔利亚那里完成了第一个任务之后，Yog将从Alendora那里得到的勇气坠饰交给了公爵，以表示第一个任务已经完成。现在Yog到达了埃拉西亚，寻找Falor和Terwen。但是经过几天的搜索，仍然没有找到他们，而在周围巡逻的埃拉西亚军队又令人心烦。不过现在终于有了线索：据当地的农民说，Falor和Terwen居住在附近的地下世界。

胜利条件：将天国项链和狮纹金盾交给Falor和Terwen，Yog不能战败。本关英雄只能升到21级，Yog将被带入下一关。

选择条件：勇气徽章，3个食人魔，8个半兽人酋长。

过关指引：有了外交术以后，本关难度就不会大，仍然靠招降部队为生，但要注意一点：本关有不少部队是需要花钱购买的。部队攒的差不多了以后可以造船出海，到右下方访问蓝色帐篷，再打开中心小岛上的蓝色哨塔进入地下。访问地下的绿色帐篷，接下来是主城旁边的红色帐篷，最后将天国项链和狮纹金盾交给先知，就可以过关了。

第五关：重返布拉卡达(Returning to Bracada)

为了完成公爵交给的最后一个任务，Yog回到了布拉卡达——这里曾是他的祖国，但是现在他已经成了不被欢迎的人。Yog认为自己放弃魔法修习的选择是正确的，现在他只想快点找到一对名叫Beleg和Orruk的夫妇，将天使联盟最具威力的两个组成部分——圣光头盔和审判之剑交给他们，然后快点离开。

胜利条件：将圣光头盔和审判之剑交给Beleg和Orruk，Yog不能战败。本关英雄只能升到25级。

选择条件：水晶披风，2个独眼巨人，4只大鹏。

过关指引：本关敌人英雄的能力值很高，但初始部队却不多，所以适合打快攻，4、5天时间内应该就可以将敌人消灭(如果战事拖久了，将会对我方不利)。然后积攒兵力，到第3周时将部队合并，应该就可以打败主城下方的Lots远古巨兽，并访问白色帐篷。从地图左下方进入地下，可以访问到紫色帐篷。在地图的右下角有两个先知茅屋，先打开白色和紫色哨塔，访问上面的先知，可以用圣光头盔换到勇气徽章，靠着这个徽章可以通过下面的任务哨塔，将审判之剑交给下面的先知后就过关了。

尾声：Yog终于通过了Boragus公爵的所有考验，正式成为了一名野蛮人英雄。毫无疑问，他的行为肯定让母亲失望了，但Yog觉得自己现在生活在一个非常团结和睦而又温馨的野蛮人大家庭里，这才是自己想要的生活。



守护者之剑Ⅱ

序——故事提要

直到有一天，古典与幽雅一同绘出世界，充满著生命的插曲和思想的沸腾，踏上冒险的路途：有情、有恨、有苦乐，就这样凝聚出一场旅程，那一点点的遗憾总是使这些更有意义，埋藏在光辉的后方，正义不过是一个曾经，天使的剑微微颤动著，光明与黑暗却永远也不会就此休止、累了、倦了休息吧！下一个日出依然有许多传说，守著守护，而生命就这样一段段的写下感动。以上生动地描述了守护者之剑一代的剧情，而伊格丽亚之章即是承接著一代故事的延续，是说一个来自遥远西方部落的少年——修特，为了寻找守护者之剑来唤醒死去的未婚妻而踏上冒险的旅程。弯月之神——伊比鲁斯，在这几百年间，已成为家喻户晓的神祇，因为他的‘使徒’遍布于鲁美大陆各个角落，不论他们的所作所为，不论他们为善为恶，他们都有个共通的使命——寻找‘星之石的主人’以及四支守护大地的月牙。‘修特’在旅途中结识了女主角雪丽与柯娜，三人为了同一个目标而结伴东行，在沿途相遇了‘使徒门’……

风城惨案

修特被一名少女救回到一个房间里，当他醒来之时少女便离开了，走到房间上方的一点发光处，使得到清水，在右下方得到迷渊寒剑，装备好物品，跟著向上方的门走出去。出门口之后，从旁边的楼梯走上去，再山顶处见到那个少女，此时修特想起了一切。原来，修特雪丽和柯娜，在路中遇上了使徒“路法”，展开了战斗，修特坠下断崖，而雪丽和柯娜却不知所踪，这时那名少女会问修特借剑，跟著少女走，在少女出现的地方向右边走去，会见到一只白色，无眼的巨虫，消灭他后，(注：在战斗时人物是不会自动攻击的，要玩家控制，在角色跑到敌人面前按 Shift)，赛特想起了以往的事情，那少女就决定带赛特到市集会见‘毕卡奇’，先走到这处右方的发光点取十字护甲，再往右边走，会到一处三叉路口，向左边的路口走去，继续向左边一直走，途中有一个发光点，可以获得温血，而且还会遇到一些怪物，这些怪物用普通攻击就可以消灭他们，到左边的尽头会见到一个小孩子，上前和小孩子对话，可以学会尤利人的奥义‘移温柔骨’(注意人物的状态要好，不能有中毒，狂暴等)，这里有一个小秘技，就是获取了奥义之后，再和小孩子对话，选择‘是’，从此以后，就可以不停地获取清水和化毒药，这些物品是可以无限获取的，拿够一定的物品之后（要拿多少玩家自己决定），回到三叉路口处，往右边的路口走去，再一直向右边，到尽头向上，就会到达市集的入口，在这里得知，那个小孩子叫裘西卡，而且还听说风城中发生的一些问题，先不要理会，先到市集中找‘毕卡奇’，在市集中向右上方走，遇上伊雷克特，从裘西卡和伊雷克特的对话中得知伊雷克特要去风城。处理一些问题，待伊雷克特走后，在这处地方有两个路口，上方的路口直接通去风城。

修特与裘西卡一直向右行，走至尽头后往上来到要塞的右方，沿右下方的路向右走进入

毕卡奇官邸，见到毕卡奇，大家聊了一会，当毕卡奇问修特姓名时，几个士兵走了进来，报告说风城又有弟兄被暗杀，凶手已被捕，得知司令伊雷克特已经赶去处理，毕卡奇顿感不妙，决定立刻前往风城。他嘱咐修特要小心后，带著两名侍卫便匆忙上路了。修特拾起地上雪丽的星之石，看著它不禁回想起往事，这颗星之石就像雪丽的亲人一样，想到这里，修特收起星之石，走出总督官邸，往右边一直走，遇到了裘西卡，从她与爷爷的谈话中知道，裘西卡担心伊雷克特又会包庇虫人，想亲自上风城找伊雷克特。修特此时正想找毕卡奇，便与裘西卡一起去风城。两人往走右行至一地窖内找到十字护甲，装备好后，往右方继续前往风城，向右边走了许久，终于到达了风城，见到毕卡奇，他正让伊雷克特回去好好想想，裘西卡赶紧询问虫人的下落，得知虫人终究还是被伊雷克特放走了。此时军营内士气低落，裘西卡哭著要以伊雷克特未婚妻的身份，求毕卡奇撤换伊雷克特。毕卡奇没有同意，同时请修特护送裘西卡返回西部山道的家中。修特便带著裘西卡，一直往左下方走，经过毕卡奇官邸，到要塞的右方时，改道向下后继续往左行。在索伦右方有两条向上的支路，走哪一条都一样，进入支路可到一个三角分叉路，走上方的那条路会遇见‘人溶虫魔’，这个怪物十分厉害，修特与裘西卡未练到六级就最好不要见他，免得死无全尸。可先在下方的路上找些小怪物提升等级。用修特的怒剑成炎与裘西卡的幻花风残三招可击败‘人溶虫魔’。在攻击时，出招的时机要把握好，即将遇到敌方时出招较为有效。打败拦路的‘人溶虫魔’，可以往左行了.走下漫长的台阶后，左边的石屋便是裘西卡的住处，进入住处，大家便各自回房休息。

深夜里，修特在睡梦中被身上震动的星之石吵醒，此时，修特无意中听见裘西卡与刚到访的伊雷克特在争吵，在他们的对话中得知伊雷克特会召唤虫爆，修特便认为是伊雷克特两年前在自己的家乡召唤虫爆导致未婚妻的死亡。顿时怒气冲冲的要与伊雷克特决斗。在裘西卡的强力阻止下，伊雷克仓皇特离开现场，才避免了一场生死之战。一直到天亮后，情绪失控修特才稍微冷静下来，裘西卡打算带修特去风城找伊雷克特，大家当面澄清这些误会。于是两人走出裘西卡的住处(住处的左边有化毒药)，按照原路返回风城。刚过莫西官邸就遇到了裘西卡的爷爷莫西官，大家倾谈片刻，修特与裘西卡继续前往风城。刚进风城，只看到城内一片混乱，毕卡奇急呼裘西卡快走，原来虫人召唤变种的虫魔，突然袭击风城。百年的虫王也出现了。棱线的弟兄为此已经血流成河。毕卡奇正准备将要塞的大门锁上，尽力阻止虫王攻到市集。裘西卡感到十分奇怪，有那　多的风炮和军队竟抵挡不了虫人的攻击。毕卡奇告诉裘西卡，除了棱线的弟兄，其他的今早都被调去西侧要塞。裘西卡明白这一切皆是伊雷克特所为，正想寻他，却被告之伊雷克特已不知所踪。这时，修特的星之石又开始震动，知道伊雷克特还在附近，决定立刻去找他，而毕卡奇打算立刻撤退，临走前拜托修特见到伊雷克特时，请他召唤虫爆杀了虫王，说完便带著裘西卡离去。修特只好独自一人寻找伊雷克特的下落。先往右行，这里有可能会遇到两个‘人溶虫魔’，用怒火冥斩即可轻易将其消灭。继续往右行，路上会遇到一些小虫，用普通攻击便能轻松获胜。往右走经过满是血腥的战场，战场中可能还会遇到极为厉害的长颈怪物，用怒火冥斩两次就可以消灭。最后，在右边的尽头见到了巨大的虫王，在此之前，应该在路上找一些敌人来练等级(这里有一些像海母一样的怪物，特别适

合升级)，清水与温血也应备齐，另外要确定奥义中是否正在领悟气力封锁，这可是非常有用的招术，它可以不时的令敌人无法攻击。待练到十级以上，(建议到十二级)就可以找虫王火拼了。与虫王战斗时只要不停使用绝技'海裂幽斩'就可以将虫王消灭(消灭虫王后，如果玩家有兴趣的话，可再到小男孩索伦那儿去，他会请修特帮他找丢失的小红翼，在打倒无眼巨虫的场景找到小红翼后，再回到索伦那便可学得奥义'断血凝毒')。之后见到伊雷克特，修特马上前质问伊雷克特关于自己家乡葛斯里被虫爆袭击的事情，但伊雷克特还声称绝对不是他的所为，只要修特答应他一件事就会将葛斯里被虫爆毁灭的详细情形告诉修特，条件就是要修特，不要对别人说出在风城上见过伊雷克特，还要修特承认虫王是修特自己杀死的，修特在这个无奈的情况下，只好答应了，待伊雷克特走后，向左边走去，便会出现一大段动画(注：其内容甚为复杂，请各位玩家慢慢欣赏)，跟著画面出现在尤利(总督的官邸，修特向毕卡奇迟行，继续他那孤寂寻剑之旅，同时问及关于伊雷克特的'风之牙'，毕卡奇告诉修特'风之牙'就放在西侧要塞的密室里，亦获得了到西侧要塞的通行证，但在西侧要塞中有许多毒物，要准备一下才好前往。

虫洞历险

走出官邸一直往左行来到要塞前，将通行证给守卫看过之后就可以进入要塞。这个要塞的地势呈圆锥状，也就是说，在某一层一直往一个方向走可能回到原路。刚到要塞时，进侍卫右边的门，画面就会转到另一处，从这时开始，只要一直往上走就可以见了毕卡奇，至于要塞途中的物品可以参照地图取得。足足走了八层，终于见到了毕卡奇，(路上遇到敌人话，用海裂幽斩一招解央，若 MP 不够，损一点 HP 也无妨)，毕卡奇邀修特一同去密室看风之牙的全貌，于是画面转到了密室里。修特往右方走著走著，突然发现星之石又震动了起来，料想风之牙应该在附近了，而毕卡奇却告诉修特此处只是一间存放兵器的密室，风之牙在东侧的入口。说完便匆匆带修特走进东侧的密室。在密室中，修特见到了血肉模糊的风之牙，听完毕卡奇的解说，修特始终觉得有些异样，便要求毕卡奇带他到四处看看其他的密室。而毕卡奇以密室中的机关很多，比较危险为由予以拒绝，但在修特的一再坚持下，毕卡奇也只好答应，并让修特在此等待，自己回官邸拿地图。

毕卡奇离开后没多久，附近传出了虫的怪声，修特便独自一人四下查探，在周围转了一圈，除了风之牙左边有一个小门之外，别无其他入口，修特只好入内闯闯了。进入小门内，一直往右行，路上有可能会遇到独眼怪兽，像前面那样用海裂幽斩两招消灭怪兽。在右方不远处又可见到一个小门，这一带只有这一个小门，先在外面将等级练至十四级(主要是为了加满 HP 与 MP)，就可以进去了。在这个密室中，修特惊奇的发生了雪丽从梅罗带出来的大地之牙，顿时，一种被毕卡奇蒙骗的感觉从心中升起。这时，毕卡奇突然出现，原来，这里所发生的一切事情均是毕卡奇早已预谋好的。接著，会出现'向毕卡奇询问奥扉克特的秘密？'这行字幕供玩家选择是与否。不管选择'是'还是'否'，经过一番对话，毕卡奇都会按动机关使修特跌入虫洞。在虫洞内会遇到许多球状的敌人，一样用海裂幽斩一招至胜，有时会遇上带刺的小球，这可不能小视，应优先予以解决。往左行在发光处捡起一个鱼皮护甲，再往左走一点

又可以拾到满月清水，继续向左走，路上还会有许多物品，要留心拾取，好在虫洞中分岔路较少，而且即使走错了路还会转回来，一直走就可听到有人在叫修特的名字(这一段路很漫长，不要走回去了哦)。修特走上前发现竟然是雪丽，询问得知雪丽是被一个虫人推下虫洞的，那个虫人还抢了她的大地之牙。接著，雪丽就带修特去看那个推他下洞的虫人，修特跟著雪丽来到那人跟前，才发现，伊雷克特正痛苦的躺在洞穴的角落，还断了一只手，修特见到仇人，分外的眼红，本想折磨一下他，被雪丽及时阻止。接著，伊雷克特将所知道的事情全部说出来，原来伊雷克特还有一个长得与他一模一样的兄弟奥扉克特，与他一样拥有半支月牙，及召唤小型虫爆的能力，毁掉修特家园的人正是奥扉克特。三人聊了许久，修特道出毕卡奇与奥扉克特是一伙的，而推雪丽入洞及抢其大地之牙的人均是奥扉克特。伊雷克特知道了这一切，悔恨交加，不禁痛哭起来，修特与雪丽只好替他疗伤。

画面一转，来到多日后尤利的密室中，毕卡奇、奥扉克特与衣著艳丽的培丽恩正在商谈。谈了一会，培丽恩离去，奥扉克特命令毕卡奇将裘西卡带去见他，毕卡奇虽然十分不情愿，但也只好照办，于是，没过多久，裘西卡便被毕卡奇囚禁起来，奥扉克特见到裘西卡，使其误认为他是伊雷克特，就这样，裘西卡遭到了魔鬼的吞噬。另一方面，经过多日的疗养，伊雷克特的身体逐渐康复，他离开虫洞的欲望也越来越强烈，拯救裘西卡已成为他的唯一心愿。而修特在得知杀妻仇人的下落后，为人变得更加缄默，情绪低落的他正等待著出洞后的复仇之旅。雪丽也急于出洞解开一系列的迷团。三人在一天晚上决定前往虫洞的最深处，从那里的空隙逃出虫洞，但先要突破凶狠的中型虫的阻挡，然后籍著不断飞出虫洞的无眼巨兽飞出去。此时，游戏才又转回玩家控制，往右走一点拾到一个虫牙项链，别忘了给人物装备上。装备妥当后，这里开始就比较难走了。这一路上会遇到几种怪物，一般用海特的海裂幽斩与伊雷克特的虫牙爆杀，一个回合即可消灭敌人，假如修特练到十六级以上，学会的新招术——风龙炎杀更可以令敌人一招致命。雪丽就用普通攻击即可，留著 MP 值用一些生命之歌或艾特力诗之类的回复性法术，帮助同伴恢复 HP 值。首先往左边一直走，虫洞里总共有三个分岔路口，前两个分岔路口往上都可以得到一些物品，到第三个分岔路口时，往左走过一个场景可拾到一个满月清水，再往右回到刚才那个场景中，向上行(往上的路较难找，仔细观察多试试就行)。过一个场景(过场景前，右边有一个满月清水)，再一直向右走就可到达虫洞深处，接著走向发著微光的石壁便会出现动画。修特等人终于找到了出口，三人合力将一只无眼巨兽制住，并抓住怪兽的触，试图籍出虫洞。谁知由于修特太重，怪兽承受不住，危急时刻，雪丽毅然松开双手，任凭自己落回虫洞，生死未卜。修特与伊雷克特终于安全逃出虫洞，落在尤利高原的最西部的山区一西之山崖。接著伊雷克特会问修特是否要回去找雪丽，这时将出现选单供玩家选择，不管选择是或者否，两人都会以大仇未报为由暂时不救雪丽(可怜的雪丽！)。伊雷克特告诉修特裘西卡的家就在附近，于是两人一同去找裘西卡。

尤利灭亡

现在摆在我们面前的是一条条错踪复杂的山路，加上几个不知通向何方的山洞和一些恐怖的循环场景，更使人摸不著头脑。各位玩家看到图中标有‘△’的地方了吗？该处的地形

与出发点的地形十分相似,大家可千万别认为是在绕圈的哟!(笔者可是上了好几回当的)。只要玩家留意一下该处的两个假洞口，就不难看出其间奥密了，因此地段宝物较少，各位玩家亦可不经过此处,直接由东部绕上即可。经过好一番周旋,修特和伊雷克特来到了指地点(地图中标‘☆’处)。然而,却被小红翼拦住了去路,站在小红翼身旁的小孩索伦走上前告诫修特和伊雷克特,市集已被虫人占领了,修特顿时火冒三丈,并持意要找奥扉克特报仇。因为这山道里到处都是可怕的虫和持刀的虫兵，索伦请求修特和伊雷克特带他和小红翼一起逃走，但由于修特报仇心切，伊雷克特只好让索伦先在原地等候，并与修特一同乘上小红翼直奔尤利市集……可恶的叛徒毕卡奇将袭卡西被绑在了天葬祭坛上，一段凄惨而壮烈的爱情悲剧就这样拉开了帷幕,祭典前第 98 个月蚀日,伊雷克特终于又回到了自己的领土,他走向天葬祭坛,这时恶魔奥扉克特恰巧出现在他后面。正当伊雷克特想要将绑在祭坛上的袭卡西解救下来时,恶魔奥扉克特举起了宿命的血刀,在袭卡西与修特面前将伊雷克特拦腰斩断。袭卡西悲痛欲绝,修特愤怒地拨出宝剑向恶魔奥扉克特冲去,但奥扉克特像风一样地迅速消了……这时,修特才真正意识到奥扉克特强大的邪恶力量。此时此刻,袭卡西将伊雷克特的尸体紧紧地抱在怀里,再也没有人能够将他们分开。尤利灭亡了!修特带著身受重伤的雪丽,在小红翼的帮助下远离了尤利高原,远离了尤利的所有生灵。

太阳岛

祭典前第 96 个月蚀日，小红翼载著修特和雪丽降落在狮子湖上一个叫太阳岛的地方，他们在岛上的山洞中暂时安顿了下来。在修特外出时,留在洞中休养的雪丽从洞中石壁所留来的雕刻中惊奇地发现，这个小岛曾有过人类的足迹和兴盛的文明！星之石再次抖动了起来,似乎意味著这个地方有神兽的痕迹。此时,两名可爱的小孩出现在洞口,哥哥叫阿礼,妹妹叫小云，他们好奇地望著雪丽，雪丽得知他们是随父亲一同迁移到此地的，并且还有一位叔叔也住在这个岛上。修特回来后,雪丽将这些告诉了他,修特也在岛上发现了许多宝物,并感到疑惑…… 修特和雪丽从洞中走出，向东走了一阵后（一直向东走），便来到地图中的 1 号地点,在此可遇见阿礼和小云,他们告诉修特,曾看见过一个奇妙的戒指,并请求带著他们一起玩,为了尽快解开岛上的谜团,修特便答应了下来。之后修特和雪丽在两小孩身后的一堵墙上发现了三张奇怪的壁画。正在这时,一只凶猛的怪鸟出现,这怪鸟也并不是很可怕,只是血多得离谱,还是用新修得的悲决剑击吧！消灭怪鸟后(可获得一枚‘情缘戒指’),修特一伙便开始研究起这三张壁画来，只见上面刻著一些模糊的美鲁文，这时雪丽才突然大悟，原来翼人族是火之牙的守护者。之后,修特等人经 D1 入口来至 2 号地点(记住一定要经过 D1 入口处这段剧情才会发生！)。他们看到一只白色长毛兽,原来他就是阿礼和小云所说的‘叔叔’,人称‘阿布球’,是从远方到此旅行,他能理解人类的言行举止,但不会说话,且不爱理睬陌生人。经过小云的介绍后阿布球成为了修特的朋友,并加入了他们的队伍(他属于纯攻击型角色,其攻击力装上魔熊白掌可达至 2490 点,HP 更是超多)。阿布球加入后,修特等人又来到 E 处,并在此处的最东部遇上了一头怪兽。此怪兽非常经打,用”剑茫无限”多战几个回合便可将其消灭。至此太阳岛的谜团,终于全部解开了,于是修特等人迅速赶回起始点,当大

家走到小红翼身旁时，它会问修特是否要离开这座荒岛(选'是')。在离开太阳岛之前，修特与雪丽陪著阿礼和小云还有他们的叔叔阿布球，一同在湖中捉鱼嘻戏，留下了一段美好的回忆…… 第二天，修特和雪丽便匆匆乘上小红翼离开了太阳岛。经过长途的飞行，小红翼终于到达了狮子湖东北方的爪龙山脉。

爪龙村

来到爪龙村，他们见村民们个个都是愁眉苦脸，和他们交谈可获得一些有关祀祭祀的讯息，往前走一段，可看到一个小山坡，当走到半山腰时，忽然听到远方传来了虫人的讲话声，从话中得知今晚风之精灵将要来到。此时，一个巨大的火球在爪龙村顶掠过，修特和雪丽这才得知火鸟就是风之精灵，他们预感到了事情的严重性。看到这一切，雪丽不禁想起了自己曾生活过的苦儿之家，修特安慰并告诉她，有阿尔巴的保护，梅罗人不会有事。于是修特和雪丽决定尽全力去帮爪龙村摆脱困境。修特与雪丽走上右边的台阶。这时突然传出虫人的声音，预示著风之精灵又将越过爪龙山脉。接著，天空划过一团火球，修特得知火鸟原来就是风之精灵，两人不禁为若尔之家以及整个世界的安危担忧起来。在爪龙村内四处找寻，除了拾到不少好东西外，还打听到最右上方便是爪龙山脉山道，二人赶紧走入山道，从这里开始就会遇见敌人，最初是一只大鸟，还好对付，虽然其 HP 值惊人，连剑茫无限也得砍上三五回合，不过在修特升到 20 级之后，学会的新招式悲决剑击，两招之内即可杀死巨鸟。而且巨鸟攻击力奇低，根本构不成危胁。打败这种鸟后得到的经验值还比较多，是个练武的好对象。建议在此处升到二十二级再往右下方继续前进。向右一直走过约五个场景，过了一座悬桥便会见到一位翼人族少女，向她了解情况就可了解到凡勒城还没有被虫人征服。(这时雪丽流露出想认识凡勒城主之女迦莉亚小姐的愿望，看来这是下一步将要发生的事情了)。聊到最后，翼人族少女传给修特翼人传承百年的奥义'火极破邪'，记住让修特开始领悟。

翼人族少女的上方有个黑洞，里面住的便是从爪龙村逃出来的铁匠，他那里有许多武器，可以买一些装备上。接著是回悬桥，继续向右行(注意要贴著画面底部向右走)，走著走著，雪丽突然发现有一只小红翼一直跟在他们后面。这时，雪丽对这条路是否能去东方费柏斯山脉而感到怀疑，修特见前方来了一个女孩，便向她问路，原来那女孩正是迦莉亚，她告诉修特二人，此路虽然能到东方费柏斯山脉，但途中会经过时常有致命的'狂风沙'的贝塔沙漠。除非用库穆家族设计的'飞力快车'，否则很难通过。雪丽便向迦莉亚提议借用飞力快车，而迦莉亚则要求修特二人先与她一起去附近山壁上的马亚古堡，以营救她的老师莱诺。修特二人答应了，三人决定先步行至爪龙山脉最东侧，然后再乘小红翼飞下山涯边的马亚古堡。三人往东(右)走一些就会见到与刚才几乎一样的地形，走过悬桥，拾到洌水后会发现上方有一黑洞，里面可以买一些物品，如果身上物品太多，还可以在这里买掉一些，假如身上的物品超过八栏，便不能再拾取东西了。接著还是走回悬桥继续往东行，三人刚来到山崖边，就发现了萨尔大帝，大家战斗起来，萨尔大帝 HP 值有数十万之多，不过用修特的灭极海剑与迦莉亚的狂羽飞袭几回合便可击败萨尔。打败萨尔后，莱诺出现了，原来在前一天晚上，有一个绑著红头巾的女孩救出了他们。迦莉亚便请莱诺老师帮助实行'火之都'计划，莱诺愉快的答应



了，并提议去找安南(秘书长?)，让大家透过抗风坡的超大红翼飞跃爪龙山。但迦莉亚要修特与雪丽先回爪龙村清洗一下，并告之爪龙村某一座风车屋内有一隐敝的沐浴室。于是大家按原路返回爪龙村。来到爪龙村的最左边（尽头处），走进左方的风车屋，就会见到一个沐浴处。沐浴之后，修特一行人便找到翼人族首领安南，在他的安排下，大家乘巨型红翼飞越爪龙山脉，来到北方凡勒沙漠的绿洲小村上。

凡勒城

在绿洲小村，迦莉亚才发现自己开来的飞力快车不翼而飞，据说是那位绑著红色头巾的神秘女子抢走。然而这些倒楣的事并未影响迦莉亚的心情，反而兴致勃勃的向修特与雪丽介绍起了凡勒城。这使得修特回想起了往事…… 由于没有了飞力快车，大家只好徒步穿越凡勒大沙漠。从地图的开始处向东行进，来到了场景 15(途中有许多场景都十分相似，就如同在尤利高原上所遇到的那样，大家不要管它，直往东走便是)。在这，修特等人看见了一座巨大的建筑物，进入大门。经过场景 16、17，修特等人进入了巨大建筑物的内部，原来在建筑物内部有一个城镇，这就是凡勒城！ 大家继续向城东前进，走过场景 18，会出现一幅很美丽的海景，这是本游戏的换碟提示画面。插入第 5 张碟后，再向前走一小段，便来到了场景 19 凡勒城中心。这时修特等人感到地面有些震动，并听到远处传来爆破的声音。迦莉亚怀疑罗里路又擅作主张使用炸药，莱诺老师担心罗里路的胡作非为会使得地层坍塌，并责备迦莉亚不该如此放任罗里路，尽管迦莉亚对此不断地作解释，但莱诺老师还是把她给狠狠地训了一顿。迦莉亚决定将这件事调查清楚，她让修特和雪丽借此机会在城里好好逛逛，自己在地铁车站，还答应修特和雪丽会尽快为他们安排飞力快车和上等的司机。

迦莉亚和莱诺老师走后，雪丽问修特是否觉得自己太有想像力了，无论玩家选‘是’或‘否’都不会对剧情的发展有太大影响。之后他们两人便开始在凡勒城闲逛起来。修特与雪丽通过与城中居民的谈话中了解到，原来凡勒城有火水晶的保护，所以虫人一直不敢来侵袭。他们来到 1 号地点，与小屋内的两名壮年男子交谈，获得了一件稀世珍品‘艾特力花’，它是象徵著‘永恒的思念’，传说只要手握此花，就能将自己的思念之情传达给所想的人知道，或是可让持花的人隐约感到来自任何地方的思念之情。得到艾特力花后，此时天色已晚，修特与雪丽决定找个地方休息。他们来到 2 号地点，并与老板娘交谈了一会，才得知这是‘兔宝宝俱乐部’(妓院)，修特与雪丽只好再去找别处休息。就这样修特和雪丽又来到了 3 号地点，谁知，原来这儿也是”兔宝宝俱乐部”，老板娘看到雪丽身材不错，于是想让她留下，并随口提到了一个叫‘柯娜’的紫发女孩，说她曾来此打过工。雪丽听到有姐姐柯娜的消息，便盘问起老板娘来，经过进一步认证，雪丽确定老板娘所说的柯娜就是自己的姐姐！她欣喜万分，并继续盘问老板娘有关柯娜的下落。谁知老板娘却要雪丽答应留下替她打几天工，以此作为她说出柯娜下落的交换条件。听到这话，修特火冒三丈，并欲拔剑恐吓，幸好此时雪丽上前将其劝住，才免于干戈。最后雪丽还是决定留了下来，此时的修特，虽然极力反对，但见雪丽持意要留下，便沮丧离去了(此时，雪丽会问修特是否同意明日再来找她，任选‘是’或‘否’都不会影响剧情的发展)。

之后，修特一人为找一家合适的住处而在城中闲逛，(在城中 4 号和 5 号地点分别与此处的商人交谈，可购买到武器和物品)，晃荡了一阵后，修特并没有见到过城中还有其他的旅店，便只好又回到 2 号地点住了下来。半夜，有人问修特是否要兔宝宝服务(无论'是'与'否'都不会影响剧情)，就这样好容易过了一晚。第二天清晨，修特急忙来到 3 号地点欲尽快将雪丽从兔宝宝里俱乐部接出。可因柯娜并没有出现，所以雪丽并不打算离开，她告诉修特这里每晚都有许多凡勒的火之都开发工程师来找那些兔宝宝女孩约会，并能从中打听到许多有关柯娜的消息，所以她还要在这多待几日，好尽快找到姐姐柯娜。雪丽约修特三日后在中央地铁广场见面，并问修特是否愿意等她 (选'是'或'否'都不会对剧情有直接影响，只是对话会有所改变)，就这样，修特又再次离开了 3 号地点，并回到曾经住过的那间兔宝宝俱乐部 2 号地点)。又是两个晚上过去了。第三日修特一早便赶到中央地铁广场(6 号地点)，并见到雪丽早已在此恭候多时了。在双方互相打了招呼之后，雪丽向修特谈起了这几天了解到的一些情况，原来柯娜一直都穿梭在火之都的各大景点施工现场。并告诉修特: 乘地铁到地下的火之就可以找到姐姐柯娜。可是，没有工人的通行证件是不能搭乘地铁前往火之都的。于是，雪丽决定当晚再去向那些火之都的工程师们打听证件的事，修特也同意了雪丽的决定。聊了一阵后，雪丽便要求与修特一同在城里逛逛，此时，玩家可回到获得艾特力花的 1 号地点，并在那将艾特力花送予雪丽。在城中逛了一阵之后，他们便又回到了 3 号地点，并与老板娘交谈起来，这时老板娘会问修特和雪丽约会是否结束? (选'是'便会发展剧情，选'否'老板娘将会提议让他们多在城中逛一会) 雪丽会约修特明天还是在中央地铁广场等她。就这样，修特不得不在第三次落宿 2 号地点的兔宝宝俱乐部。次日清晨，修特准备再次赶往中央地铁广场，没想到雪丽已在店外恭候多时了。她告诉修特

火之都乘车证已拿到，但只有一张。若要两个一起去火之都，就必须去找一个叫做'艾德'的工程师，他有多余的证件。四处打听后，得知艾德住在凡勒城的东边。于是，他们沿著城间小道一直向东行，终于来到了凡勒城的东部。只见一座巨大的类似冶炼炉的建筑，耸立在修特和雪丽面前，在上面有一间小屋，修特和雪丽顺著建筑旁边的楼梯来上去入屋，艾德此时已是喝得烂醉如泥，被酒精麻痹了的他，已预感到灾难将要降临到凡勒城。看到已醉得不省人世的艾德，心急的修特决定亲自在他家中四处寻找那通往火之都的乘车证，找到之后，他们便迅速奔向中央地铁广场，通过凡勒城特有的交通工具，修特与雪丽很快便到达了地底火之都。来到凡勒城地底火之都，修特和雪丽便顺著铁轨向北走了一段，他们看到三条人造隧道，并且还有许多工人和工程师在忙碌地工作著。(在路途他们会遇到一些小妖怪，但它们并不是很强大，用'剑茫无限'即可全部消灭) 从最右边的隧道一直向北走，修特和雪丽在地图中标'☆'处看到了迦莉亚。迦莉亚告诉他们，罗里路现在根本就不听她指挥，仍不断在地底胡乱爆破，因此而导致许多工地都出现了一些会吃人的怪虫和可怕的'火怪'。几天前，莱诺老师气氛地去找罗里路理论，可一去就再也没有消息，而罗里路却说他并没有看见过莱诺老师。看到迦莉亚焦急万分的神态，雪丽急忙上前安慰，并要求迦莉亚带他们到莱诺老师可能到过的地方，大家一起寻找，迦莉亚立即答应并将他们带到了另一个地下施工地点 (凡勒

地底 B 区)。来到凡勒城地底 B 区后,修特等人往右方行至尽头,向下来到一个十字路口,左边的岔路可拾到三样物品,往下方行又会再次遇到一个十字路口,通往右边和下面的通道各有一些物品,而进左边的通道就可以见到罗理路。罗理路固执已见,执意要进行大爆破,而且他还怀疑是莱诺在背后搞破坏,迦莉亚心中又急又气,为了能阻止罗理路继续错误下去,迦莉亚决定立刻去寻找失踪已久的莱诺先生。于是大家便来到凡勒城地底 C 区,向左走一些可见到一个丁字路口,这里往上有三条通道,入最右边的通道可找到莱诺,而另两条通道则能拾取一些物品。见到莱诺时,他已经死了,据附近的工人说莱诺是被突然出现的巨蟒咬死的,而现场也遗留了许多诡异的蛇纹图案,修特与雪丽当即决定沿著蛇纹去找寻巨蟒,而迦莉亚则悲痛地将莱诺老师的遗体运回地面。其实,莱诺的死不一定与巨蟒有关,也有可能死于罗理路指挥的大爆破,凡勒城人民出于保护罗理路的目的,才将莱诺的死完全归罪于巨蟒,这些都是后话了。修特与雪丽在另一处洞窟四处找寻巨蟒的下落,先向上走至第二个丁字路口,再一直往右行,走著走著便会听到怪兽的叫声,修特以为是咬死莱诺的巨蟒,愤怒上前应战,这个怪兽的 HP 值较高,不过用赛特的‘灭极海剑’几个回合即可将它消灭,怪兽被击败后还会再打一次,这一次怪兽的 HP 值比上回略少,用同样的招式消灭它后,出现了一位老人,原来他就是火神官萨多,刚才的怪兽便是火神兽一火之翼狮。萨多在临终前将火之牙交给星之石的主人一雪丽,并嘱咐修特二人要严守秘密。

雷龙镇

修特与雪丽在萨多死后,带著火之牙回到地面,由于没发现任何柯娜的线索,他们便离开了凡勒。二人乘坐著飞力快车,经过五天漫长的飞驰,越过贝塔沙漠,来到克拉克山的西部山脚下一克拉克城,他们惊奇的发现此城的人民十分爱戴驻守这里的虫人将领——特丹,反而对外人心怀疑戒心,在饱受刁难与驱逐下,修特与雪丽只好来到南方的雷龙镇,这里的虫人与平民也相处的很和平,虫人镇长提醒他们,必须穿越东南方的水源洞窟,才能找到去东方的路,并拜托修特顺路带一样东西去艾特力丘,修特不论回答是与否,除了对话会稍有改变之外,最终还是会去艾特力丘送东西。修特和雪丽沿著镇上的小道一直向东走,经过六个场景后,他们到了美丽的艾特力丘。此时,便开始会有少量敌人出现,但都不会很强,用一般的招术攻击即可。修特与雪丽又向东走过两段很长的画面,他们来到一个‘⊥’路口,现在因艾特力丘的剧情没有发展完,所以,此路口的右方暂时无法通过,只能走朝北的那条路,之后再向西走过段场景后,向上走经过一个场景,修特和雪丽来到了艾特力丘。接著向右来到一名农夫家的大院,在此将雷龙镇镇长交给他们的东西交给了站在院门口的一名农夫。农夫收到后,十分感谢修特和雪丽,并告诉他们他曾在雷龙镇的雷姐那里存放了许多装备。

于是,修特和雪丽又再次返回雷龙镇,并来到一家旅店。一经询问才知,原来老板娘就是雷姐,雷姐却告诉他们装备早就被那位艾特力丘的农夫拿走。没办法,修特与雪丽只好又顺著原路来到农夫家的大院,并再次打倒那位健忘的农夫,农夫才记起。原来自己早已将那些装备放在后山。农夫邀请修特和雪丽一起到后山住几天,顺便取出那些装备。就这样,他们在艾特力丘住了下来。几天后,修特和雪丽道别了农夫,并从农夫那拿到了一些重要的装备(血

焰之帽、暗月指环、培拉冰剑、虫龙牙旋和神木靴)后,便又开始了他们那漫长的旅途。他们来到前面提到过的‘⊥’形路口,此时往东方的场景已准许通行,再往东走过三个很长的场景后;修特和雪丽来到了一个阴森恐怖的森林,森林内的怪物十分强大,最好使用‘悲决剑击’或是‘灭极海剑’给它们来个一击必杀。向森林的东方走了一阵,便可看到一条山路,沿著山路一直向北走,在穿过一个小山洞之后,再往东来到图中标有‘☆’的地方,在这修特和雪丽看到了克拉克城城主一特丹,他正在指定人手在此严加防范,因为奥扉克特就在这附近的朝露森林。此时,阿布球、小云和阿礼忽然出现在他们面前,原来,小云和阿礼是特丹的儿女。当夜,修特和雪丽投宿在附近的阿布球之家,并渡过了一个甜蜜的夜晚……

朝露森林

次日,修特和雪丽来到朝露森林,沿著林间小路向左来到第一个分岔路口,在分岔路口处往上,即可来到朝露森林的第二层,到第二层后再向左走过一个场景,将会看到第二个分岔路口,继续往上走来到第三个分岔路口,在第三个分岔路口仍然选择上,这样修特和雪丽走进了朝露森林的第四层。到达第四层后向左会看到第四个分岔路口,在这个分岔路口依旧向上走,到达森林的第五层后转右,便来到了剧情发展处(图中标‘☆’处)。在此修特和雪丽遇见了柯娜,原来她就是那个传闻想要刺杀特丹的刺客,从她口中得知奥扉克特现已到克拉克城了,修特决定与柯娜一同潜入克拉克城,当他们来到克拉克城时,城内已是一片狼藉,特丹也深受重伤,看到这一切修特再也无法忍受了,他与奥扉克特进行了一场殊死搏斗,在战斗中,修特深受重伤,并被名红发女孩所救。而恶魔奥扉克特更是用计杀了特丹一家。救修特的红发女孩名叫斐玲,并与奥扉克特有不共戴天的杀母之仇。过了几日,修特的伤逐渐好转。于是,修特、斐玲和柯娜决前往风之大寺营救雪丽,他们来到了一个充满迷雾的树林,并得知风之大寺就在这树林的北方。在树林中隐藏有许多怪兽,并随时会袭击修特等人,好在它们都不是很强,用一般的剑技即可将其消灭,虽然该树林十分之大,但只要参照地图并一直向北方进发就不难到达风之大寺(地图中标‘☆’处)。

风之大寺

风之大寺是一个非常大的迷宫,也许 TGL 都不知道东西南北,本来笔者想把整个风之大寺的地图画出来给大家,可画到第六张纸时居然发现一个 bug,就是到某一处时,往左行过场景后再往右走回上个场景,地点就变了,也许是制作时连接地图的问题吧,最后只好将主要的地图画出来,其余的地方有许多物品,如果你物品栏已满,且不想转迷宫,就直接过此处吧。首先往左过两个场景,会见到这段场景内有两个门和一个神炎温血,进右边的门,便来到另一处,在这里向右过两个场景,走到跟刚才那处几乎一样的地方,也是两个门之间有一个神炎温血,这次进左边的门,再一直往左行就可看到剧情。终于,修特等人找到奥扉克特,见到他残忍地杀死了特丹和一名无辜的少女,看到这些,修特、柯娜和斐玲三人义愤填膺,冲上前去与奥扉克特进行了一场殊死博斗。这是一场十分残酷的战斗,奥扉克特 HP 值奇高,而且每招会使修特等人的 HP 减少数百之多,一般两个回合使会其丧命,所以每次被击伤后都要使用物品补满 HP 值,己方攻击时应选最厉害的招式,由于速度非常快,用 Shift 键攻击

时要尽早按，宁早毋晚，'念力封锁'也要处于领悟状态，时而使对方不能攻击，自己就不用经常补 HP 了。击败奥扉克特之后，修特和柯娜得知斐玲是风神官耶路安多德的女儿。此时，柯娜向也大家说出雪丽的身世，原来，雪丽就是伊格丽亚之神，当四月牙汇集一起时，她就会化成守护者之剑，然后将弯月邪神封印，来换取大地的和平。为了解救雪丽，修特等人立即赶往费柏斯神殿。

费柏斯神殿

来到费柏斯神殿，向东走一段，便会遇到毕卡奇站在神殿入口处，与之交谈了几句后，毕卡奇会忽然变成一只巨魔，一场战斗又开始了。因此场战役战线较短，所以玩家必须把握好攻击时间。另外，巨魔毕卡奇的速度较慢，玩家可用一些攻击力较强的招术尽快将其消灭，以免其反击。消灭毕卡奇后，修特等人继续向东行进，并进入了神殿内部。(因神殿是弯月使徒的大本营，所以在其内部会遭遇到许多敌人，但他们都不是很强，用一般的中级招术即可消灭！击败它们后可获得许多经验值，所以这儿可称得上是个练级的好地方喔！）进入神殿向左走，场景变换后，进入左边第一扇门，进门后再向右走过三段路后，来到该层的最右端，并进入地图中标有'H'字样的那扇门，此门后再进入左边的一扇门，修特等人便来到了神殿大厅。在大厅内，他们见到了雪丽和奥扉克特，为了救出雪丽，修特。柯娜和斐玲再次与奥扉克特交战：因此次奥扉克特的实力比上次更为强大，所以建议玩家尽量用最强的招式（如修特的'圣光亟弑'，柯娜的'来极海剑'，斐玲的'风卷岚'）进行攻击。就这样，经过好几回合的苦战，恶魔奥扉克特终于再次被击败了。可事情还没有结束，在修特与雪丽逃出神殿之时，奥扉克特追了上来，并用线刀将雪丽划伤。

水之都

修特抱著受伤的雪丽逃到了神木之森，可因伤势过重，雪丽离开了人间，此时神木之森忽然地动天摇，修特被森林中的火球击中，强大的推进力将他抛到了有'水牢'之称的水之都，修特在那遇到了柯娜和斐玲，他们听到雪丽死去的消息十分悲哀。但现在他首要的事情是走出水之都，于是他们开始探查水之都的地形。从开始处向西南方走过两场景后，修特等人来到了一个小港口（图中标'☆'处），港口处有一小盗贼，与之交谈可购得物品，在小盗贼旁边有一个长得象癞蛤蟆的怪物，他叫庞老大，他告诉修特如果帮他除去霸占水之神殿的怪物，他便会把离开水之都的方法透落给修特。于于修特等人为了离开水之都，又不得不去水之神殿，去消灭那霸占神殿怪物。从港口出来后，往东南方走，来到下一个场景。在该场景往西南方行进，来到一个'T'字路口，在路口处向西，便来到了水之都广场，朝著西北方走过两个场景后，修特终于来到了水之神殿。到达水之神殿后一直向东走到神殿的尽头处，便碰到了庞老大所说的怪物。--场免不了的战斗又开始了。由于此时修特等人都炼到了较高的等级，所以，很轻易就能将该怪物消灭。消灭怪物后，修特等人迅速赶回港口，庞老大告诉他们，过几天，使徒将会在水之都广场募集祭典的殿前护卫，选中的人会被送至费柏斯神殿。听了这些，修特等人觉得此事并不是那 简单，便再次来到水之都广场。在广场他们正巧碰上了乘著飞虫并正准备兵下水之都的使徒席安，于是战斗又开始了。因修特等人通过不断战斗现

在已相当强大，所以不到几回合，便轻易将其消灭，并乘上抢来的飞虫飞出了水之都，再次来到了费柏斯神殿。使徒得知消息后，立即派奥扉特克马主守在费柏斯神殿的入口处。

重返神殿

来到费柏斯神殿外，往西走，修特等人便再次看到了神殿的入口，当他们正准备再次进入神殿时，奥扉克特突然出现了。于是，修特等人便开始第三次也是最后一次同他进行决战：由于前几次的较量，想请各位玩家对于奥扉克特战术应该是很熟了吧！这里就不再多作介绍了，只要记住一点，用最强的招术，尽快的地消灭他，似免消耗自己的实力。终于，奥扉克特被消灭了，斐玲的杀母之仇现在终于有个了结！而此刻的修特还是一心想著如何尽快救出雪丽。于是他们立即进入了神殿，由于这是第二次来到神殿，所以修特他们很快便来到了神殿大厅（可参阅前面所介绍的和费柏斯神殿地图）。修特看到使徒们将雪丽的灵魂（雪丽的血），复苏更在一个蓝发少女身上，并欲唤醒伊格丽亚的记忆。冲动的修特想趁此时机将雪丽救出来，幸好被大地神官阿巴劝住，修特这才冷静下来。当伊格丽亚的记忆被唤醒时，阿巴便让大家开始行动，使徒培丽恩看到这一情况，决定亲自出马，一场残酷的战斗又开始了……

在战斗前，建议玩家应让各主角等级均保持在 40 级以上，并尽量使用修特的‘来极海剑’，柯娜的‘圣光亟弑’、斐玲的‘风卷岚　’与奥义‘念力封锁’相配合，并随时准备使用物品补血。这样才能顺利将其消灭。消灭使徒培丽恩后，修特等人终于救出了伊格丽亚，可修特怎么也不能面对雪丽就是伊格丽亚这个现实，在众人和伊格丽亚的劝说之下，修特的态度才有所转变。与此同时，由于四月牙已同时转动，弯月之神伊比鲁斯将摆脱守护者之剑的封印。伊格丽亚必须尽快赶到费柏斯山顶的太阳之轮神殿，并进入星之石大殿，化入守护者之剑内，只有这样才能阻止‘易世之旅’的进行。

费柏斯山

就这样，修特、伊格丽亚、柯娜、斐玲和阿巴五人来到费柏斯的山顶。由山顶开始处向东一直走，经过漫长而又崎岖的山路，终于来到了一悬崖边（图中标‘☆’处）在此，修特等人遇到了弯月之神伊比鲁斯，并展开了这场最后的正义之战。在这场战斗中，玩家除了用最强的招术进行攻击外，奥义的配合和物品的使用也是十分重要的。另外，因修特是主要战斗力，所以要随时准备给他补血，再有因伊格丽亚防御力不高，最好在战斗前给她装上些装备（如果有的话），在一场恶战之后，故事也接近了尾声，在星之石大殿成愿之桥上，修特为了改变伊格丽亚的宿命，而阻止她化为守护者之剑，但他的此举遭到了众人的反对，大地神官阿巴为阻止修特的愚蠢行为而与之展开了一场战斗，最终还是修特取得了胜利。因修特阻止了伊格丽亚化为‘守护者之剑’，‘易世之旅’即将开始。鲁美大陆上的人们陷入在一片恐慌当中。而在艾特力丘，雪丽正与修特一起欣赏著这最后的夕阳。此刻的他们，显得是那什么的平凡和幸福…… 终于，在第 9999 个月蚀日，易世之旅——水祭开始了：鲁美大陆臣入了海底，守护者之剑也随之消失。大水冲去了尘世间的污浊，留下了一片洁净的世界；善良的人获得了神的救赎，伊格丽亚也因为雪丽的凡念而成为一个凡人；而自私的人都没有获得救赎——修特没有获得救赎…… 露儿静静地坐在屋顶上，等待著修特的归来……与此同时，雪丽正在世



界的某一个角落,仰望著天空,回想起那段已成过去的往事……

结　局

本游戏有两种完全爆机结局，而每一种结局的出现条件主要与玩家对游戏中所出现选项的选择有关,下面笔者就将向大家揭开这个结局的秘密,大家看后不妨去尝试一下:

问题选择 End1 End2

1 向毕卡奇询问‘奥扉克特’的秘密?(看到大地之牙时) 是 否

2 营救雪丽?(离开虫洞时) 是 否

3 相信宿命?(拿情缘戒指时) 否 是

4 是否让雪丽失望?(问题 3 选‘是’时,此问题才会出现) 是 否

5 让修特修练?(爪龙之山时) 否 是

6 雪丽是否太有想像力了?(抵达凡勒城时) 是 否

7 是否让雪丽留下?(兔宝宝俱乐部) 否 是

8 在兔宝宝家住宿是否要特别服务? 会问三次(兔宝宝俱乐部) 否 是

9 三天后在中央地铁广场见面?(兔宝宝俱乐部) 否 是

10 是否送艾特力花给雪丽?(在中央地铁车站见面后,去找送你艾特力花的人) 是 否

11 帮镇长带东西到艾特力丘?(进雷龙镇时) 是 否

神偷 2:金属时代

故　事

在此作中,玩家仍然扮演的小偷－GARRETT,是一个正义的代表(正义的小偷?那就是侠盗了),因为新国王上台之后,就进行他的黑暗统治,并笄他的阴谋活动,对于正义的小偷－GARRETT,国王当然要杀之而后快啦!玩家所扮演的GARRETT的首要任务就是避过国王的追杀保存生命,并且透过各种连续的任务去解开国王的阴谋,把他推翻,拯救活在黑暗中的人民(革命军~)。这次游戏以一个充满巫术、科技和武力的城市为背景,共有十二个任务,基本上都是发生在城市中,而新任务也很有特色,如送信这看似简单实则相当艰难的任务,还有陷害这样别出心裁的任务。而且也增加了一些高科技的道具来协助玩家完成任务,如Camera Grenade, Flare 等。

指令介绍

Run Forward: W Numpad_8 Up Arrow

Move Back Ward: S Numpad_5 Down Arrow

Move Left/Right: A/D Numpad_4/6 Left/Right Arrow

Turn Left/Right: Z/C Numpad_1/3

Speed Toggle: Shift Numpad_Enter

Crouch: X Numpad_2

Jump: Space Numpad_0

Slide: Alt

Lean Left/Right: Q/E Numpad_7/9_

Lean Forward: Alt + W

Zoom In/Out:]/[

Reset Zoom: P

Use Item: Enter Mouse 2

Next Inventory Item: Tab Numpad_*

Previous Inventory Item: Shift – Tab Numpad_/

Clear Inventory Item: Backspace

Drop Item: R

Attack; Mouse 1

Block: B Numpad_– Mouse 3

Next/Previous Weapon:

Clear Weapon: ~ Numpad_+ / –

Sword: 1

Black jack: 2

Broadhead Arrow: 3

Weter Arrow: 4

Fire Arrow: 5

Moss Arrow: 6

Gas Arrow: 7

Rope Arrow: 8

Noisemaker Arrow 9

Healing Potion: F1

Air Potion: F2

Invisbility Potion: F3

Slowfall Potion: F4

Speed Potion: F5

Lockpick 1: F6

Lockpick 2: F7

Flask Bomb: F8

Gas Mine: F9

Mine: F10

Scouting Orb: F11

Compass: F12

Flare: F

Game Menu: Esc

Map: M

Objectives: O

Quick Save: Alt – S

Quick Load: Alt – L

Look Up: T Page Up

Look Down: G Page Down

Center View: V Delete

Increase Gamma: +

Decrease Gamma: –

游戏心得

大家玩这个游戏首要谨记的是：你是一个小偷而不是战士，所以凡事要忍耐，不可以武力解决；要以小偷的技能解决，如诡计、躲藏、逃跑等等。如第一关的任务中，使有限制不能杀死任何人，否则任务失败，其实用 Black Jack 是一不错的选择，因为它只能把卫兵击晕而只能把他们不会打死。另外，游戏分十二关，每关都有几个任务，但是每关的任务并不太难，因为在游戏一开始就已经说明所必须要完成的任务，而且当你每到一个地方，游戏都会出现红色的字有提示玩家应该怎么做。另外还有地图提供，只要玩家按 M 键就可以知道自己所在地和一些路线图，地图的路线是指示玩家完成任务所要走的路线，但是要注意路线中有些门是不能直接打开或有守卫的，必须在路线之外的地方寻找所需的物品。所以游戏考验玩家的只是玩家的身手，只要大家能把游戏的热键操作自如的话，应该不会太难，而大家刚开始玩时最好选择最容易的难度进行游戏。

至于游戏的左下角是装备中的武器，右下角是选用的道具，按 ENTER 或 MOUSE 左键使用，而正下方的一条宝石是显示别人对你的侦察度，宝石的颜色越光亮就表示越容易被敌人发现。而宝石的亮度取决于所在的地方，若在灯光处宝石就会变得越亮，玩家可以使用火箭把火把打熄。另外玩家的动作所发出的声音也会影响侦察度。

后记

自从上集《Thief: Dark Project》推出后，游戏便大受玩家欢迎！玩家可以在游戏扮演神出鬼没的神偷，受雇为人偷东西。一年之后的今天，期待已久的《Thief Ⅱ: The Metal Age》终于推出了，新一集能否为大家带来惊喜呢?那就要看大家对此游戏的期望了！若大家想重温《Thief: Dark Project》的感觉，那这游戏就值得去玩；而期待更新改变的就会有些失望了。



霹雳战警 3

任务区域情报:本次任务必须侵入一栋座落于宁静地区的双层楼房。这栋房子的一楼有三个房间,以及一个通往厨房的走廊。当你进入该建筑时,在你的左手边有一座通往二楼的楼梯;楼梯底部面向玄关的地方有一扇密门。二楼有一间浴室及两间卧房;其中一间卧房被作为储藏室之用。在一楼的楼梯间上方有另一座通往阁楼的楼梯。阁楼内散置著许多箱子。

战术导引:如同其他的任务一般,你只知道本次任务的内容大纲。屋内有两个人——嫌犯以及一名女伴——他们的所在位置以及攻击性均无法事前预知。虽然这栋二层楼的民宅并不大,但可供嫌犯及其女伴藏匿的地点仍相当足够。在队员(element)成功的在门廊部署完毕之后,指挥权便转移至你的手上。利用指挥选单下达集合(Stack)的命令。你可以试著用使用/开启键打开房门,或者你也可以利用试门(TryDoor)指令命令队员开门(以十字准星对在门上,准星发亮的时候连按 1 键两次)。如同我们所料,门是上锁的。连按 1 键两次将命令切换为开锁(Pick the Lock);你的队员之一会依令将门打开。接下来,使用选单上最上排的指挥列下令镜窥(Mirror),在脱离掩护之前要一名队员用镜子先检查嫌犯是否在附近。对准门口下令搜索(Search)。

你的队员会小心地进入屋内,衡量周遭是否有危险。在这个楼层你可能会遭遇到嫌犯的女友,她只以一条浴巾敝体。这名女性相当合作,虽然有时她会试著逃跑,但通常没有逮捕上的困难。她可能会出现在厨房右侧的小室里。一般状态下,按下 7 键喝令屈服(Compliance)会让你大吼道「举起你的双手!」,通常就可令她乖乖就范。 等到她举手投降以后,下达拘捕(Restraint)命令(按下 1 键后再按 8 键)。对著厨房的入口或先前的小室下搜索(Search)指令(在机动模式(Dynamic Mode)下,这项命令会变为突破扫荡(Breach & Clear))。如果你愿意的话也可以利用将队员分成两组的方式同时搜索两个房间。只要按下 2 或 3,然后用准星决定你想先搜索哪一个房间,再下令搜索(Search)就可以了。布里纳(Brenner)将楼梯下的空间作为藏身之地。当你接近该密门的时候,你可以将准星对在门上(此时准星会发亮),用使用/开启键将门打开。嫌犯可能躲在里面,所以请准备好自卫。在你开门之前先用掩护(Cover)指令确保有人在后方支援你。顺利的话,你的队员可以毫无困难的制服嫌犯。如果嫌犯躲在里面的话,用你的准星瞄准嫌犯掉下来的武器,用使用/开启键查封他的武器。养成这个习惯——你不希望武装嫌犯在你完成任务目标后还能逃走。查封武器也可以完成一项任务目标。接下来, 按 4 向总部报告嫌犯目前的状况。以目前的情况来说, 嫌犯已经倒下(Down,受伤但还活著)。

嫌犯在厨房里还有另外一个躲藏点:流理台底下。虽然地方不大,但是他仍具武装及危险性,所以请谨慎行动。试著在他举起武器之前先喝令屈服(Compliance)——他如果举起武器的话就会变成威胁,进而成为你队员的射击目标。巩固一楼之后就可以往楼上移动。即使

已经与嫌犯接触并制服了对方，你仍然需要查封屋内所有的武器——因此彻底搜索这栋建筑是很重要的。用会合(Fall In)命令要队员重新会合,你的队员会在你的后方汇整。对准楼梯顶端下搜索(Search)指令,队员们就会开始移动。你的队伍会小心翼翼地步上楼梯并留意任何突发的状况。如果你还没有逮捕嫌犯,请提高警戒——他可能就在楼上。如果嫌犯在楼上,他可能会试著从通往阁楼的梯子跟地板之间的缝隙狙击你的队员。如果是这种情况,你最好走上楼开火示警以强迫犯人投降。如果你在楼上遇见女性平民,她可能会试著跑到卧室里去。尾随她并喝令屈服(Compliance),她终究会恢复理智。如果她向嫌犯警告队员的出现可能会引发紧张的情势。等她投降后记得要上手铐(Restraint),不过先警告你——她可是会对你口出秽言的。一旦情势都在控制下之后,聚集 element 并搜索该楼层的房间。这里有个防守的小技巧,你可以设定红或蓝队针对某个房间执行突破扫荡(Breach & Clear),另一个小队则掩护他们的行动(Cover)。如果先前已经逮捕了嫌犯,就可以直接将队伍分散而同时检查两个房间。在威胁解除的情况下可以进行无掩护的搜索。你第一个会经过的房间是浴室——如果截至目前为止你尚未与女性平民接触,她会出现在这里。喝令屈服(Compliance)的话她则会跪倒在地。下一个房间在你的右手边,里面除了散落一地的盒子外空无一物。找找看房间里是否有武器。这层楼的最后一间房间是卧室,在一扇紧闭的门后有个小橱子。你可以自己进去房间搜索,但如果你要这么做的话请命令队员在你行动的同时掩护你。用使用/开启键打开橱子,如果里面太暗看不见东西的话请将手电筒打开。四处检视完毕之后,离开房间,并要队员集合(Fall In)。

接下来,沿著楼梯找个火线良好,适合攻击阁楼门口的位置。准星对正阁楼下令突破扫荡(Breach & Clear)(记得,在隐密模式下(Stealth Mode)这个指令会显示为搜索(Search))。如果你到现在还没有与嫌犯接触,这里是他唯一有可能出现的地方,为了躲避追捕,他会躲在阁楼的门后。由于开门的瞬间嫌犯会立刻跳出来,突破扫荡(Breach,Bang,and Clear)的反应时间对这个区域来说往往过于缓慢。另一个作法是你领头走进阁楼,一进去就马上喝令屈服(Compliance)并连开数枪示警。这是个试著避免枪战的好办法,但是在大多数的情况下阁楼内的嫌犯会作出攻击性的反应进而受伤——或者更糟。在前进之前先按下 4 以回报嫌犯的状况。报告的时候请记得,Neutralize 表示嫌犯已经死亡(dead on arrival,DOA),Down 表示嫌犯受了伤,Evacuate 代表嫌犯已经被逮捕了。

藉助队员之力搜索阁楼以找出嫌犯的步枪,步枪就放在一扇打开的窗户旁。将准星对正这把步枪并按下使用/开启键将其列为证物。按下 B 键(或者是你设为简报内容大纲(Briefing Summary)的对应按键),你应该可以看到两项任务目标都显示有完成的字样。当你收到要求回应的电讯时,利用游标按下任务结报(Debrief)以完成任务!

Hollywood: High – Risk Arrest (House)

任务区域情报:本次任务必须侵入一栋单层的建筑。房子的两个入口都通向一个相当大的起居室。衔接起居室的是厨房与一个走廊,该走廊连接浴室,橱子,两间卧房,居家办公室以及洗衣间。洗衣间与厨房都有门通往嫌犯的车库,车库的地上有扇拉门可以通到地下的临



时实验室。

战术导引：如同其他的任务一般，你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯的所在位置以及攻击性均无法事前预知。这次的任务较富技巧性，因为许多时候你会遭到盖茨一家人(Getts)同时由两个不同的方向攻击你。宽广的长廊以及与其相连接的大量房间给你的队伍添了不少麻烦。在队员成功部署在通往起居室的两个入口其中之一以后，指挥权便转移至你的手上。按下空白键叫出你的装备选单并选取 F7，在门上使用工具组(Toolkit)。在工具下方会出现一条进度棒，显示成功开锁所需的时间。一旦门打开了，要你的队员扫荡(Clear)整个起居室。通常你可以毫无阻碍的进入起居室。进入正门后，按下右边墙上的电灯开关。房间仍然一片昏暗，但额外的灯光有助于检视四周的环境。房子里到处都有电灯开关，你可以将准星对准这些开关，按下使用/开启键打开它们。在继续前进之前，搜索电视下方的隔板是否藏著武器。以起居室作为任务基地，要红队掩护走廊的入口(对准入口先按 1 再按 4)而蓝队则掩护左墙附近的门。等队伍部署完毕，你可以和其中一支队伍探索屋内，另一队则确保后方的安全。在战术模式(Tactical mode)下你可以随意决定探索路线。本任务中的嫌犯似乎在机动模式下比较不像隐密模式那么具侵略性，因为受到惊吓会引发某些嫌犯的防卫本能。

在蓝队的掩护下打开通往厨房的门。可能会有一名嫌犯躲在门后，所以准备喝令对方投降(Compromise & Compliance)。尽可能地避免击伤嫌犯。在嫌犯举起武器前开火示警可以让情况以非暴力的方式收场。如果遭遇了嫌犯并成功的要求他投降，用拘捕(Restrain)指令将他铐起来。反之，如果你遭遇到怀有敌意的嫌犯，试著射击非致命部位免得杀死他。进入厨房，并要蓝队掩护通往车库的出口。靠著侧面的墙并把门打开。嫌犯的出现会引发蓝队的行动，但在进入像车库这种大型空间前先用镜子窥探嫌犯的位置(Mirror)仍然是个好主意。两名嫌犯都有可能在车库里，但通常不会同时出现。在这场任务里似乎非巡视车库不可。即使里面没有人，嫌犯在受到惊吓时仍然可能会从房子的某个角落跑进车库。无论是否有嫌犯在内，你仍然有相当高的机会在这里找到一把或以上的武器。在车库里往往难以避免动武；如果你非得开火不可，瞄准非致命部位以减少嫌犯所受到的伤害。在车库右墙周围的工作区展开搜索武器的行动——甚至地上可能就丢了一把。搜索完毕之后，对著通往地下实验室的楼梯向蓝队下扫荡(Clear)的命令。跟著蓝队下去并打开楼梯附近木板上的电灯开关。安全无虞之后，检查实验室——在嫌犯制造非法炸药处的附近通常会有一把武器。在你进入车库时，右手边的门会通往洗衣间。和其他房间一样，开门前先提高警戒。在窄小洗衣间的另一头是一扇通往走廊的门。在企图扫荡走廊以及与其相连的房间前，先回到起居室与红队会合。

在你从起居室进入走廊时，在右手边有个衣柜以及一个房间，房门旁有个闪烁的奇怪机器。要队员先破门扫荡(Breach & Clear)衣柜。这样一来免除了在突入嫌犯居家办公室时遭到背后突袭的危险。如果嫌犯的儿子躲在衣柜里而从里面冲出来保护他的父亲，他可能会被你的部下击伤——或者更糟。在办公室的门锁上有一个小型的爆炸装置。当门打开的时候会引发一个不具杀伤力但极亮的小型爆炸。无论是谁开门都会引发这个爆炸。如果维多(Victor)在办公室里，那要他乖乖束手就擒是很困难的。试著在房间被突破的同时喝令屈服

(Compliance)。在确保办公室之后,可以独立搜索每个房间。在小型爆炸引发的骚动后可能会让嫌犯变得紧张。注意走廊上其他的门的动静。试著在任何机动中的嫌犯决定与队员交战前快速地制服他。你可能得一边下令一边追捕对方,但如果可以因此避免枪战的话这还是值得的。当队伍中的一支设定为掩护行动(Cover)时,探索屋内其他的地方应该是很安全的。在走廊上前进时重新下达掩护指令可以让队形保持紧密。主卧室的大壁橱以及专属浴室一定要搜索过一遍。这个房间以及与走廊相通的浴室不会有什么重大的发现——除非截至目前为止你的队员还没有和嫌犯接触。在走廊底的房间是艾伯特步盖茨(Albert Getts)的卧室。因他通常都有武装,所以在进入房间时使用突破扫荡(Breach,Bang,and Clear)命令。喝令屈服(Compliance)可以让这个受惊的年轻人乖乖就范。查封他掉下的武器,任务就完成了。

West Los Angeles: Hostage Rescue (Bank)

任务区域情报:本次任务必须由屋顶侵入一间银行。通过银行屋顶迷宫般的区域后,你得探索这栋建筑和其众多的办公室以及保险库。天花板上的区域在你熟悉了正确路线后就很好走了——至于银行本身的格局规划则相当简明。

战术导引:如同其他的任务一般,你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。上述状况在这次的任务中很明显的可以看得出来,因为任务里有少数的场景非常难以成功的解决。人质可能会在火线上,而你如果击中了人质的话任务会自动失败。根据情报显示,可能会有额外的人质或嫌犯出现。在队员成功的部署于加州担保银行(California Security Bank)的屋顶后,指挥权便由你接管。在队员会合(Fall In)之后用使用/开启键将门打开。右转九十度后往前走,直到碰见往左的通道为止。在这段黑暗区域内保持手电筒的开启。在前面提到的通道左转,并在附近寻找另一个向左的通道。在移向通道之前先让队员在你后方整队。这段通道是第一个可能出现嫌犯的地点。此任务中的嫌犯相当具侵略性,所以别期望能逮捕太多人。如果嫌犯出现在这条通道上,尽快在他撂倒你之前先打倒对方。确保通道之后,你可以继续向前探索。让队员紧跟在你的后方。在通道前方的右转处可能会有另一名嫌犯伏击你。你需要精准地抓住开火的间隔朝他冲过去,否则会有队员受伤。过了这段通道有一扇门跟楼梯,但在确保四周安全之前不要贸然冲过去。枪战的声音会引来银行里的嫌犯。当然,如果你先前都没有遇到任何嫌犯的话,直接进入这道门应该是很安全的。当安全无虞之后朝门移动,开门,并走下楼梯。除非你之前已经遭遇过嫌犯,不然的话你现在进入的区域很有可能是第一个接触人质的地方。如果楼梯间的地方有人质在——被先前的骚动吸引而来——立刻要他们跪下。嫌犯极有可能就站在人质背后,而接下来的枪战对平民来说是极度危险的。

等你走到楼梯尽头的时候,会有另一道门在。一定要等到队员在楼梯上部署完毕之后才能开门。你可能会需要支援(而且是相当充足的支援)。先用镜子窥探过是否有嫌犯以后(Mirror)再走进楼梯尽头的储藏室。如果里面有人质,你可能要将嫌犯上手铐然后回报(Report)他们已经做好疏散的准备(Evacuation)。往下一扇门移动,并要队员掩护这扇门(Cover)。从左方开门,开门的同时查看是否有嫌犯在内。如果里面没人,用镜子检查右手边

走廊上是否有嫌犯的存在。搜索储藏室门外的走廊,但保持队形的紧密——嫌犯的枪法很准且极富攻击性。你的队伍人数上的优势是本次任务最大的资产。走廊左边有一个安全门,对我们没有用处。右边则有两扇门。离我们最近的那扇门通往餐饮区,最远的那扇通往主办公间。我们先把注意力放在第一扇门上,晚一点再去主办公间。将队员分成两个队伍并且要红队与蓝队各自掩护走廊上的一扇门(Cover)。先调查餐饮区,因为这是面积最大的一个房间。房间里有自动贩卖机,桌椅以及微波炉。在里面遭遇到平民或嫌犯的可能性很高。下一步,进入并扫荡走廊上的每个房间。在突入走道旁的房间之前先用镜子窥视(Mirror)嫌犯的踪影——在这些小办公室里稍微有可能会遭遇到嫌犯。

在走廊的尽头——通过储藏室外的走道并穿过所有的小办公室——是另一扇通往主办公间的门。做好突入准备后下令突破扫荡(Breach and Clear)。如果先前已发生过几次枪战,这个房间会是空的。只要走廊上有任何的骚动,嫌犯就会移出这个房间,所以等你走到这里的时候往往房里已经空无一人了。然而这个区域的危险性仍非常的高,在防弹玻璃后方可能躲著一名嫌犯!算你好运,防弹玻璃的强度不足以阻挡你预设武器的攻击;算你运气不好,它也挡不住嫌犯的子弹。一般将每个房间视为"封闭"环境的直觉想法在这主办公间立刻得到反证——嫌犯能够,而且也会直接开火射穿玻璃攻击你。要避免这点,立刻确定每个房间是否有危险存在。

下一步,你和你的队伍要进入银行的前厅。如果里面有任何嫌犯的话你现在就会知道,所以进入时无须太多的准备。躺在地上的是受伤的警员艾瑞克步克朗柏(Eric Kronberg),他正因痛苦而挣扎著。他需要立刻接受医疗。用准星对准他后先按 4 再按 2 要求总部提供援助。现在是检查保险库的时候了。不要以为里面只有一个人质——嫌犯可能躲在里面作垂死挣扎。先检查主办公间的保险库,因为它比较容易确守下来。下令队员掩护保险库的门(Cover)然后把锁打开。房间构造很单纯,因为里面只有钱而已。前厅的保险库是安全金库。在通往金库间的门之前有两个封闭的小隔间。这对你来说是个挑战。如果你要击伤嫌犯的话,里面的门很难射穿;此外,隔间里狭窄的空间表示近距离战斗是无法避免的。你可以靠蹲下来检查房间里的腿以解决这里的难题。由于这扇门的缘故,一旦情势紧张你只需要瞄准门附近就可以了。确保这个区域,你就可以彻底解决这起银行抢案。

West Los Angeles: Hostage Rescue (House)

任务区域情报:本次任务需要侵入一栋位于高级住宅区的三层楼大型住宅。这栋住宅的地下室有厨房/地窖,浴室以及一间卧房。一楼有许多房间,包括藏酒柜,客厅,居家办公室,一间密室以及车库。三楼是佛尔曼(Foreman)的卧房以及儿童娱乐间的所在。你也会经过两个庭院以及一个泳池区。如果你在房子的远处就被发现,这栋住宅的设计配置将使得突入作业变得很困难。

战术导引:如同其他的任务一般,你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。由于高侵略性嫌犯的人数众多,本次任务跟之前的银行行动非常类似。然而,由于行动区域的开放性以及嫌犯的人数和先前任务比较起来要来得更多,本

次任务比上次要来的困难。事实上，这次任务可能会随机多出数量不定的嫌犯。如果你选择从地下室入侵，在队员成功部署于屋子的后方走道之后，控制权会转移到你的手上。稍微向前试探，看看有没有嫌犯隐藏在游泳池附近。现在将队员带到你想作为突破入口的门边。进入泳池后方的门的话保证会激怒嫌犯。在任务一开始就请做好激烈枪战的准备。在你进入庭院的时候可能会有嫌犯躲在两旁的低矮树丛以及前门与前方窗口的后方（让你在走道上动弹不得）。你必须判断周围的情况并作出迅速而正确的反应才能存活下来。要先进入动态模式(Dynamic mode)这点更是无须赘言了。向前门移动的时候请协助你的队员。人质可能跟嫌犯混在一起，所以在开火前请先三思。击中人质就代表任务失败。对前门下突破扫荡(Breach and Clear)的命令。在队员检查房间并准备部署的同时请保持警戒。嫌犯听到先前混战的声音时会过来查看战斗的结果，因此随时都有可能会有嫌犯闯入这个区域。

从这里再过去还有浴室，主厨房，佛尔曼先生的办公室，泳池后方的小型娱乐间以及游泳池需要调查。佛尔曼先生的女儿通常会在娱乐间的沙发上缩成一团。此外，泳池这里偶而会有嫌犯从玻璃门后向你开火。浴室位于在娱乐间以及佛尔曼先生办公室在的走道之间。用突破扫荡指令(Breach and Clear)要队员搜索水槽及厕所区域。下一步检查办公室内是否有嫌犯或人质的存在。唐诺步佛尔曼(Donald Foreman)很有可能在办公室里面。佛尔曼(以及他的妻子)很快就会听从你的命令。楼梯后方的门可以通往车库。车库里非常的暗，你需要使用手电筒才能探索。出于谨慎而将队伍分成两组并不为过；一组掩护楼梯，同时另一组则扫荡(Breach and Clear)车库。等到这层楼一切处理完毕之后，往楼上移动。通往楼上房间的楼梯在中途有个小转廊，如同所有视线不良的转角一般，这里可能有危险。在转上楼梯之前先窥探一下附近有没有嫌犯。上面的走道相当的长，而且嫌犯可能就在走道的另一端。为了避免你或你的部下与嫌犯发生一对一的战斗，在小队指挥官（也就是你）进入走道的同时命令队员移入并扫荡走廊(Move and Clear)。这会让处理走廊上嫌犯的过程变得比较容易。

将队员分成两个小队，在你与其中一队搜索房间的时候要另一支队伍掩护（Cover）走廊。左墙的双扇门通往儿童娱乐间。开了门以后立刻离门远远的。寻找里面的人质——你可能会在里面发现其中一个孩子。接下来的两个门——走道上一边各一个——通往孩子们的卧室。你最可能在里面发现小孩子；在搜索这些房间的时候很少会遭遇到嫌犯。卧室扫荡完毕之后下令会合(Fall In)，在走道尽头父母的卧室门前集合。本任务最后一间需要搜索的房间是个有著大型沐浴区的宽敞主卧室。除非地下室尚未扫荡完毕，这里应该是没有危险的。等到所有的人质与嫌犯都完全向总部回报(Reported)完毕之后，你的任务就结束了。按下 B 键检查是否还有未完成的工作。完成剩下的目标后任务就此结束。

Pacific: Hostage Rescue（LAX）

任务区域情报：本次任务必须侵入加州洛杉矶机场(LAX)的塔台。这是一栋非常庞大的建筑，有著绵延不绝的楼梯以及许多的房间。你从最底层进入这栋建筑物，那是放置压缩机，水压机以及高压发电机(HVAC)的地方。有两座楼梯以及一个电梯可以通到这个楼层，但是所有的电梯都已无法作动。上面的每一层楼都有办公室，塔台的一楼则有大厅。在塔台顶端

的是空交管制员养的乌鸦巢。

战术导引:如同其他的任务一般，你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。嫌犯的人数可能比报告中的六人来得多，但人质的数目则完全可信。本次任务中主要的战斗大都以楼梯间的枪战为主。确定回报行动途中遭遇的所有人质与嫌犯并扫荡锁的的房间——在此种大型建筑内进行回朔作业是相当痛苦的。

塔台的入口装设有会引起嫌犯注意的警铃，使用你的工具组，让它在队员进入塔台时不至于响起。你会走进一个有数个九十度弯角的走道，这个走道连接著另一扇门。小心地用镜子观察(Mirror)每个转角是否有嫌犯存在，除非你确定前方没有危险，否则让队员保持在你的后方。到了走廊尽头的那扇门，在你打开它之前先要队员掩护这扇门(Cover)。用镜子检查嫌犯的踪影，再叫队员搜索(Search)你刚走进的大厅。将队员分成两个小队。要其中一队掩护(Cover)上面写著“COMPRESSOR”的双扇门，在同时你则与另一小队去搜索(Search)高压发电机室(HVAC room)。先别管写著“STAIRS”的那扇门。在高压发电机室里的大型机械造成了许多视线上的死角，让嫌犯可以先一步对你的队员开火。和以前一样，以嫌犯开口说话的声音作为攻击前的徵兆。等扫荡完这个房间后执行搜索行动，再接著搜索压缩机室(compressor room)和与其相邻标著“HYDRAULIC”的房间。在水压机室(hydraulic room)里还有另一扇门，门后有个装有红灯的走道可以通往这层楼的第二座楼梯。跟著红灯走道前进会遇到一扇门可以通往标著“HIGH”的楼梯间。你可以从这里走到塔台的最高层。当然，一路上有好几个楼层是需要你去搜索的。其他的楼梯间(标著 STAIR 的那些)留到队员们从塔台顶楼下来的时候再说。现在先用准星对准楼梯，命令队员搜索(Search)楼梯。如果一切顺利，你的队员会小心翼翼的爬上楼梯。在爬楼梯的时候请作好最坏的打算。在往上爬的时候，小心地从楼梯的缝隙观察嫌犯的位置。否则当你注意到嫌犯在上方对你开火的时候早已丢了你的性命。此外，保持队员位置的紧密也很重要;如果队员分散开了，先下令会合(Fall In)再重新进行搜索(Search)。

每过了几层楼梯间就会有通往办公室的门。门上有写了称号的横标；它们依序是：“KITTY HAWK(译注，当年莱特兄弟首次成功飞行之地)”，“RED BARON(二战德军空战英雄之别名)”，“FLIGHT DECK”，“OPERATIONS”以及“BIG TOP(大帐篷)”。KITTY HAWK 有条走道通往主大厅所在的建筑;从那里你可以走到别的楼梯间。这等到你把整座塔台扫荡完毕之后再说。现在先搜索(Search)KITTY HAWK 楼层的塔台区域，然后回到塔台的楼梯间。上楼的时候依先前的程序重复命令队员搜索楼梯，遇到门的时候再停下来。在门前命令一支队伍掩护楼梯，你则与另一支队伍搜索目前的楼层。如果你遇见了任何的人质，在下令服从(Compliance)的同时直接朝向他们走去。除非你用枪指著他们，不然这里的人质都有不合作的倾向。再重复两次楼梯间的行动，同时扫荡“FLIGHT DECK”与“OPERATIONS”两个楼层。在接近视线受阻的角落时记得安全第一。此外，嫌犯背对你的时候要小心，他们转身开火的速度相当的快，在你只有一个人的时候他们很喜欢耍这种把戏。在逞英雄之前先等嫌犯进入搜索小队的目视范围内。在 OPERATIONS 上方的是 BIG TOP 楼层。通过一小段通道

以及楼梯(可能有一两个恐怖份子)后,你会来到航空交通管制室。这个房间通常是空的,但在门外是塔台的观景台,恐怖份子在那里设置了一具飞弹发射器。你得关掉它,以免还有更多的飞机为其所破坏。要关闭它,请选取你的工具组,将准星对正飞弹发射器的本体,然后按下左键。等 BIG TOP 区域扫荡完毕之后,带著队员回到 KITTY HAWK,穿过走道到主建筑的顶楼。制高点观测(Highground)会报告说小队已经曝光,但是你毋须紧张,因为空桥的状况并没有比之前危险多少。进入对面的门并与队员一起搜索这个区域。在从楼梯下去之前先将这层楼的管理办公室搜索一遍。这个区域可能有人质和嫌犯混杂在一起的危险情况发生。当对方似乎是人质的时候贸然开火可能会造成不必要的伤害。而在少数情况下,由于风险太大会无法逮捕嫌犯。进入楼梯间并依一般的楼梯作业方式行动;这里唯一的差别在于你下令搜索和掩护命令时得将准星对准楼梯的下方而非上方。你遭遇到的第一扇门会通往主厅的顶楼。这个房间相当大且开阔地危险。幸好你占了高处(瞄准下方作战比瞄准上方容易),但是在情势需要时别吝于呼叫小队掩护阶梯区域。要你的队员在大厅集合,然后走进电梯右手边的那扇门。从你遭遇到的第一扇门起开始搜索走廊。走廊会通往一个可供嫌犯容身的小区域。在左边的角落有扇门通往一间光线微弱,可能为恐怖份子所占据的办公室。在突破(Breaching)这两扇门时请提高警戒。最后一个门是通往楼梯间的。任务截至目前应该已顺利完成,但如果你非得向前搜索的话,往下走可以通到写著 HVAC 的门去。

Pacific: Rapid Deployment (Construction site)

任务区域情报:本次任务需要侵入一座位于水处理工厂内的工地现场。工地目前尚处于建设的早期阶段,到处都是泥路水沟以及建筑工材,地形配置多少有些混乱。外围道路包环著三座深水渠以及一座围绕著篱笆的工地。

战术导引:如同其他的任务一般,你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。嫌犯的人数不明,但应该是在四个人左右。本次任务中没有人质。工地的道路漫长宽敞而障碍物稀少,代表嫌犯可以从远处攻击你的小队。这是主要的难点所在,但在本次任务里你几乎在所有的战斗中都处于某种形式的劣势。预设的工地侵入点是你最好的选择,因为该地点直接将小队置于第一具飞弹发射器的附近。你必须在很短的时间内瘫痪三具飞弹发射器。

当你以上述地点为出发点时如果立刻有人朝小队开火,别感到太惊讶。放倒附近所有的嫌犯,将准星对著围篱命令你的队员突破扫荡(Breach and Clear)。等你与队员进入建筑工地之后,扫荡此起始区域,同时请提防可能出现的危险。正前方有一条较空旷的道路,而左方的通路则较为凌乱。往前方的道路上移动,直到走到一块左边有砖墙围绕水渠的空地为止。将队员分成两支队伍。用准星对正路中下掩护命令(Cover),要其中一支队伍防守前方的道路。下一步,用准星对著斜坡下突破扫荡命令(Breach and Clear),叫一支队伍扫荡旁边的水渠。由于这些武器需要手动发射的缘故,嫌犯很有可能会待在飞弹发射器附近。当水渠清场完毕之后,接近飞弹发射器并在准星亮起时按下使用/开启键拆除它。你必须在俄国总理的座机炸成碎片前找出并拆除另外两具飞弹发射器。当你接到无线电传来的警告说我们已经



失去了飞行航线控制时，任务就危险了。

时间紧迫，因此在拆除飞弹发射器之后立刻离开水渠。重新与掩护道路的小队会合，组成一队继续沿著路走。利用路上的障碍——像是叠起来的板子——作为可能敌火的掩护。你的下一站是左边的空地，可以引你到另一个水渠的上方。和其他的队员一起进入左边的空地。穿过围篱走到水渠旁的斜坡，但是请小心一定会出现在渠底的嫌犯。运气好的话小队会在任何队员负伤之前先将嫌犯放倒，但如果你无法在黑暗中找出嫌犯的位置的话，他可能有开火的机会。命令小队搜索水渠（Search）。水渠里应该不会遭遇到任何的抵抗，除非有嫌犯从工地的其他区域移动来这里。

在水渠底就是第二具飞弹发射器。别迟疑——拆掉它。第三具飞弹发射器就在附近，而且可以从一个隐藏的通道直接过去。在离开之前记得向总部回报（Report）嫌犯的状况。下一步，搜索第二个水渠区域。在入口对面的角落有一个临时斜坡与隧道通往第三个水渠和最后一具飞弹发射器。下令队员集合（Fall In），然后小心地带领你的部下走上斜坡进入水管。这个水管通往第三个水渠里最后一具发射器附近的地方——所有的嫌犯都可能在保卫或使用它。从水管内检视外面的情况。如果仍然有一个以上的嫌犯在，试著撂倒其中一个然后退回水管内。等你准备好以后，指派队员（如果他们尚未突入的话）以整个队伍与嫌犯们对抗。离开水渠向右转，在泥土干道上的警告标志后方整队。这条主要道路在前面不远处向左弯。带队至弯道附近，命令队员搜索（Search）周围牵引机附近的区域。这是这条路最后一段开阔的地形。左方的路段有许多可供嫌犯躲藏伏击你队伍的区域。命令队员搜索（Search）散乱著建材的道路。避离开阔的区域，用手电筒照过所有黑暗的角落以确保没有任何危险隐藏在黑影之中。当你接近之前降到第二个水渠的地方，这里有一栋建造中的办公大楼以及进入水处理中心的起点。

先检查流动厕所。命令队员掩护你（Cover），然后把门打开。下一步是搜索办公大楼；里面很阴暗，所以请提高警戒。最后，搜索水处理室以及底层门后亮著红灯的房间。离开这个地方，继续搜索你先前待过的道路。和之前相同，沿著道路有许多可供嫌犯躲藏的地方。如果当初你选的是替代侵入点的话，下个转角右侧的围篱处就是你的起点。没有必要打开那座围篱。走左边连向当初队伍首次进入区域的通路。最后要检查的地方是通往侵入点的道路中段围篱的后方。那是一个布满巨大金属管的工地。以上就是所有的区域——只要你完成了任务目标，就可以回报（Report）任务完成并离开这里。

Wilshire: Hostage Rescue (TV Station)

任务区域情报：本次任务必须侵入西洛杉矶（Los Angeles）一家位于费尔费克街与比佛利大道（Beverly and Fairfax）路口的电视台。这栋建筑由各式各样的布景以及一个包含数个房间的双层楼房区域所构成，《唐娜秀》（Donna! Show）工作人员的控制室也在这里。在后方则是 Donna! Show 录影的大舞台。

战术导引：如同其他的任务一般，你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。本次任务中嫌犯与人质的数目会有所变动；如果行动中多出了

三到四个嫌犯要对付，别太惊讶。本次任务预设的侵入点是你最好的选择。另一个侵入点在一开始的时候比较安全，但是在嫌犯与人质同时从两个以上的方向朝你移动的时候情况可能会失控。从长远来看，从玻璃围桥上通过会比较安全。将上锁的门打开，过桥，然后带领队员到左边的门旁。右边的门是出口，从这边出去会让你结束任务。在你打开左边的门前要队员掩护这些门(Cover)。

你可以在右边的墙上看到两扇门。这两扇门通往一个舞蹈表演的布景。离你最近的那扇门通往一个有舞池和酒吧的房间，另一扇门则是通往之前房间的后台区域。在左边你可以看到一个普通宽敞的区域。这里有些补给用的箱子跟一辆车。图片里最过去的房间可以通到 Donna! Show 的办公室跟舞台。进入这个区域第一个要注意的地方是左边的开放地形。在情势升高之前(保证会)你可能会想走在队伍的前方。窥伺(或是用镜子刺探，Mirror)空地上是否有嫌犯的踪影。一旦你了解了前方的状况，要队员会合(Fall In)。如果空地上没有人的话，要队员掩护走道(Cover)。如果你需要人协助扫荡空地的话，使用集合命令(Fall In)。如果有枪战发生，你会希望队员守在走道上，最好是在第一个标著“STUDIO C (C 棚)”的门前。嫌犯跟人质可能会突然涌进这个房间。如果队员不在走道上的话，你的队伍可能马上就会陷入一片混乱。一旦有人进入这个房间，你必须很快地分辨出他们到底是人质还是嫌犯。分别有一名穿著米色以及另一名穿黑衣绑马尾的男性嫌犯会出现在这里。其他的嫌犯由于都穿著黑衣跟滑雪面罩所以很好认。

当情势稍微回稳之后，抽出时间搜索 STUDIO C。有两个门都可以通往这个房间，一个通往舞台，另一个则连接到后台；里面的灯光有点昏暗，所以记得用手电筒。接下来，用无线电进行状况回报(Report)并确保人质进行疏散作业。在扫荡完第一个区域后先喘口气，然后带著队伍到较远处的那扇门旁(上面有著“ON AIR”(播放中)灯号)。下令突破搜索并做好准备，麻烦来了。一般来说，在这个区域里你会发现人质的人数比上一区来得更多，这表示难得有无碍射击的机会。试著让队员在门内保持接近队形，直到可以安全的行动为止。不远处有个通往控制室与办公室的楼梯间。右手边还有一长排围绕 Donna! Show 舞台的木墙，沿著木墙往左还有三个房间。这三个房间分别是演员休息室，化妆室以及洗手间。命令队员会合(Fall In)，进入右手边的木墙围绕迷宫般的区域。里面很暗，但是从对面 Donna! Show 舞台的方向有些灯光。在某些情况下会有武装嫌犯将观众困在这里。迅速在未伤及任何平民的情况下将这里的状况处理完毕。

虽然这会花上一点时间，但是你得确保并回报(Report) Donna! Show 舞台区所有嫌犯与人质的状况。完成了这项工作，回到后台区域准备突破并扫荡(Breach and Clear)那里的三个房间。演员休息室的格局方直，但洗手间与化妆室都有用门隔开的小隔间。在打开这些门之前先蹲下检查里面有没有脚露出来以做好准备。这些房间都解决了之后就只剩下上层的房间了。小心地攀上楼梯，并要队员紧跟在后。如果在此之前你遭遇的嫌犯还不是很多，那么楼上可能有嫌犯需要对付。不过你可能只会在上面发现一些人质，不然的话楼上就什么都没有了。



SWAT 警官要随时提高戒备。记住这点，将任何有可能会对你和你的队员造成危险的区域当成是未知而陌生的地方。小心地搜索控制室。这是个光线不足的狭长房间。控制室对面的房门通往唐娜步布里格(Donna Briggs)的更衣室。在你搜索(Search)这些地方的时候保持戒备。大厅尽头的最后一个房间通往一个堆置了木箱的开阔阳台,从那里观察一楼的视野很好。这是录影棚的最后一个区域,而现在任务也应该已经完成了,除非你还有其他的嫌犯与人质尚未回报(Report)。恭喜你完成了一项成功的任务。

Newton: Hostage Rescue (Turkish Ambassador)

任务区域情报:本次任务需要侵入一家叫做《底格里斯河》的中东商店。这家店的前方是一般的商品展示列,后面是储藏室,但这整间商店已被 KPP 依他们的需要而改建过了。他们已经挖出了一间地下室。商店的地形配置很简单,只有一些通道以及一个放了床的房间。

战术导引:如同其他的任务一般,你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。本次任务中的嫌犯人数并不多。整体而言,本任务的难度并不太高。唯一比较危险的地方在于将人质误认为嫌犯;他戴著头巾,而在炽热的战斗中你可能会以为那是一顶滑雪面罩。 本次任务的预设侵入点是穿过前门进入商店。由于 KPP 成员不会在商店展示区游荡,所以这个方法很安全。不过请迅速地将队员切换为动态模式。如果你在进入商店的时候仍位于队员的后面,你可能立刻就会以为前面有危险,不过这通常只是由于他们遇到的店员的缘故。在队员照料店员的时候搜索前面房间是否有嫌犯的踪影。这边除了展示橱柜以及摺叠隔墙以外就没有什么特别的了。店里看起来可能没有什么地方可去。搜索左边收银机附近的阴暗区域。

在那里你会找到一扇门。命令队员掩护(Cover)这扇门。站在门的旁边,然后打开它。这里可能会有一名嫌犯。本次任务中的嫌犯的火力十分强大,所以毫不犹豫地打倒他们。当危机解除或者是这里没有人在的时候,要队员搜索这个房间(Search)。这个房间不大,所以很快就可以清场完毕。你可以感觉得到这个房间是 KPP 的势力范围。地上散落著枪械杂志,墙上还挂著一大张 KPP 尊敬人物的相片。 对著通往另一个房间的走道下令进入并扫荡(Move and Clear),然后把队员送进房间。你进去的时候会发现这个房间每一边都有木头隔板,这对你的小队来说极具危险。其中一个或两个隔板后面可能正有嫌犯在等著你。放倒任何从小队后方出现的嫌犯,免得队员遭到双面夹击。当情势稳定之后,仔细搜索通往下一个房间的门。这扇门位于你一进房间右手边的木墙后方。对著门下掩护命令(Cover)好让队员部署在旁。当你准备好了以后便开门进去。

带领队员走进这个房间。里面可能会有嫌犯;和往常一样,你随时都得处于戒备状态下。如果房间里没有人的话就要队员掩护下一扇门(Cover)并打开它。先用镜子窥探一下里面是否有嫌犯在(Mirror)。如果一切顺利,继续步下楼梯。 先走下第一段楼梯然后向左转。你现在可以看到 KPP 的地下基地。在楼梯下方可能会有嫌犯在。最安全的方法是和队员一起下楼以提供他们额外的掩护。将准星对著楼梯之后下令移入并扫荡(Move and Clear)。和领头的队员一起下去,万一有陷阱在的话才能提供他额外的掩护。在楼梯尽头下令搜索

(Search)，在队员步入这个简单的地下迷宫时跟著他们。很快地，队员会遇到一个右边有两个岔路的长形走道。你几乎是一定会在这里遇到一个以上的嫌犯。此外，一旦枪战开始以后，嫌犯会从这个区域的四面八方涌入。你要拯救的人质可能也在这个区域。你得避免开火击中他免得出现"Failed"的失败讯息让你前功尽弃。喝令顺服(Compliance)并立刻逮捕人质。你不会希望队员正忙著应付人质的时候有嫌犯晃进这个区域的。搜索这整个区域。右边的两个通道都连向用来拍摄绑架带的房间。你可能得对付一名守卫房门的嫌犯。如果两个通道都搜查过了，那就只剩下这个房间而已。 最后一道门通往一个肮脏的房间，人质被疯狂的 KPP 绑架的时候就被迫住在这里。下令突破扫荡(Breach and Clear)。这个房间起初看起来可能空无一物，但这不是因为嫌犯瑟缩在右边的墙角就是因为你之前就找到了人质。现在任务应该已经完成了。你表现的很好 。

Hollywood: High – Risk Arrest (Nightclub)

任务区域情报：本次任务需要侵入一家叫做《火鸟》的夜总会。夜总会的前门通往一个有著数个吧台以及舞池的大型交际区。在交际区的左后方分别是男女洗手间。又后方则是一扇通往储藏室的门。储藏室里有一道门可通往夜总会店东专用的高级包厢。

战术导引：如同其他的任务一般，你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。本次任务有可能会多出额外的一两个嫌犯。属于本次行动区域的《火鸟》夜总会只有几个房间而已，所以任务内容可能会很短。通常本次任务中花在扣押武器上的时间比制服嫌犯的时间还来得多。 本次任务的预设侵入点是前门。从前门进入是最好的选择，因为这可以让队员可以提早对付嫌犯而且在进入的时候也可以提供队员较多的掩护。 等你到达预设侵入点的时候，切换成动态模式。不过在你开门的同时有可能会因为嫌犯造成的威胁使队员自动切换成动态模式。在动态模式下你可以快速进入任务，还可以下令以突破扫荡(Breach and Clear)的方式进入行动区域。 在完成突破扫荡行动后，支援你的小队。

有几个嫌犯很有可能待在第一个区域。确定队员不会被室内的交叉火网给击伤。嫌犯最常出现的位置在洗手间附近，舞池，电玩赌具，酒吧后方以及右后方通往储藏室的门附近。在放松戒备之前先花个一分钟左右让情势稳定下来。战斗的声响可能会将更多的嫌犯从洗手间或后面的房间引来。可以的话，向总部回报(Report)被你击毙的嫌犯。报告被你逮捕或击伤的嫌犯状况并通知外面的部队有一群嫌犯已做好疏散的准备。 本次任务目标之一是"找出并所有的武器"。和上次的任务比较起来，本次行动中查封武器的比重要来得更多。这主要是因为夜总会里武器的数量惊人，大多数的武器都散落在地上。那些枪枝爱好者可一点都不害躁。在确定区域清查完毕之前记得检查吧台以及 DJ 棚的武器。 等夜总会的主要区域清场完毕之后，开始搜索夜总会剩下的地方。洗手间占了夜总会的一小部份，而且只有你目前所在的区域可以通往该处，所以先搜索洗手间。除非你的小队当初进入夜总会时没有引起什么太大的骚动，否则这里应该不会有嫌犯。为了安全起见，将队伍分成两个小队，要其中之一掩护(Cover)舞池的方向，同时你则与另一队开始搜索行动(Search)。

用滑鼠双击你目前已经去过的区域。在继续前进之前先捡起这三个区域所有的武器。作到滴水不漏是 SWAT 警官重要的特质之一。确定仔细检视过，没有任何东西遗漏之后，带著部队移动到标著“PRIVATE(私人专用)”的门前 对著门下令突入扫荡（Move and Clear，或者是 Breach and Clear，如果门还没有被嫌犯打开的话）并跟著队伍一起进去。这里有许多随意弃置在地的箱子。这使得嫌犯与武器的位置难以掌握。等到武器搜集完毕而嫌犯状况向总部回报(Report)结束之后，通过左边的通道来到标著“PRIVATE”的门前。这里有三个没有门的隔间。隔开这三个房间的短墙外是开阔的区域。这增加了与嫌犯发生长距离对峙的机会。接下来进入厨房/办公室/餐厅区。你可能在之前就被嫌犯的动作引来这个区域。武器一向都会出现在这个地方。精准地处理你遭遇到的状况(例如嫌犯)。只要队员没有分散开来导致一名以上的警官独自待在这个区域，你应该就不会碰到任何麻烦。厨房区域同时也是你的第二侵入点。面对烤箱，门就在烤箱的左边。等制服并回报（Report）了厨房/办公室/餐厅区的嫌犯和扣押了所有的武器之后，往卧室移动。你会再度发现除非有爱枪狂在场否则不可能会出现在这里的东西——床上有看来火力强大的一把枪，。清除这个小区域并在最后一个门附近集合(Stack Up)队员。最后的门通往一间华丽的浴室。嫌犯可能躲在里面，所以进去的时候请小心。里面没有什么好找的，但是你从门口往内看的时候浴缸后方的部分是看不见的。将嫌犯或武器处理完毕之后任务就结束了。回到总部进行报告。

West Los Angeles: Hostage Rescue (Church)

任务区域情报：本次任务需要侵入一栋精心设计的大型教堂。从后门进去，你会碰到通往二楼的楼梯间。穿过一楼的门后是主礼拜堂。在礼拜堂尽头有一道密门，密门左右各有一扇普通的门。右边的门通往一个同样有密门在内的房间；该密门通往一处可以连接至二楼的楼梯间。二楼有个宽阔的走道，可以由此饱览城市的风光。教堂二楼内还包括了办公室，休息室，厨房以及盥洗室。在休息室内有楼梯可以通往三楼的主卧室。

战术导引：如同其他的任务一般，你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。本次任务可能会多出一两个嫌犯，不过这不是重点。最重要的地方在于你必须集中注意力，在人质或安全警卫表现出侵略性之前避免击中他们。这听来很简单，但是任务中的人质的数目众多，而且会阻碍你的行动。他们顺从命令的反应也比较慢，这点非常麻烦。以上数点显示出这是一项高难度的任务。 进入教堂的选择只有一种。当你接管了队伍的指挥权后立刻切换为动态模式。在这个（以及其他所有的）区域里都可能会有嫌犯与人质出现。沿著路走进教堂里面。命令小队突破并扫荡(Breach and Clear)你看到的第一个门。从这扇门到教堂之间的通道空间相当狭窄。这可能会造成只有一位警官有办法对一名以上的嫌犯开火。为了避免这点，你得硬挤到带队警官的身旁，在必要的时候提供火力援护。如果你一路走来平安无事，那算是相当幸运（或者说是不幸，考虑到接下来的情况的话）。下一个区域是楼梯间。在楼梯间你有两个方向可以选择——不过这是在一般的情况下。考虑到任务中其他重要地点的位置，你可能得顺流而行。不过我们的导引仍然以假设你可以自由决定路线的方式继续下去。经验法则告诉我们游荡的嫌犯大多来自二楼而非大厅，

因此当情势稳定下来以后，带领队伍往楼上移动。和先前的任务类似，命令队员搜索(Search)楼梯,然后在领队警官上楼的时候跟他一起上去。如果有人质与嫌犯在楼梯间或者是上面衔接楼梯的区域造成情势失控的话,情况可能会变得很棘手。这时就算嫌犯块头大得超过七尺高也于事无补。

进入开阔的走道并确保(Secure)人质的安全。下一步,回报(Report)任何人质或嫌犯的状况(人质优先)并要求疏散(Evacuate)他们。这时候你可能会想将队伍分成两队,要每队各自注意一个方向嫌犯的动静。当档案报告处理完毕之后,继续进入教堂休息室的区域。除了突破扫荡(Breach and Clear)命令以外,队员在休息室的入口不需要用到其他的动作。跟著你的警官进去,必要的时候帮他们制服人质或强迫嫌犯屈服。这个房间可以通往教堂上层所有的区域。现在所在的楼层还包括了办公室以及其他提供日常生活所需的房间。命令一支队伍掩护(Cover)休息室(要他们面对当初进入房间时用的那扇门)然后带著另一支队伍穿过办公室以及其他的房间。为了谨慎起见,先检查通往办公室门之前的那扇门。虽然这扇门只通往一个小房间,但这个小房间却可让一名嫌犯或人质躲在里面。

从左墙的洗手间开始依顺时针方向搜索这些房间。通常你可以在里面找到一名人质。警告:他可能会很固执,而且要花很长的时间才肯听命(Submit)投降,进而浪费掉不少时间。接下来进入办公室(假设你还没有被嫌犯引到办公室内)。如果有任何人质或嫌犯在里面你应该不难发现。当你搜索这个房间的时候,你可能会在办公室的双扇门旁发现一道密门。这个门通往一段可以通到演讲坛正后方的秘密阶梯。你可能会以为试著从这里过去清除演讲坛与大厅区域是个好主意,但除非下层已经没有任何嫌犯,这才会是个好办法。有耐心点,现在先别管这个秘密阶梯。进入餐厅后再来就是厨房。这些房间往往被关上的门给隔开,所以下令突破扫荡(Breach and Clear)以进入这些房间。你顶多只会在这些房间里遇见一名人质或嫌犯。人质可能会躲在厨房烤箱左边的置物区。

等你清理完二楼之后往三楼前进。你在这里只会找到一间主卧室,浴室以及一个挂满袍子的衣橱。在门前下令突破并扫荡(Breach and Clear)。当房间扫荡完毕之后,检查衣橱——里面可能躲著一名嫌犯。将剩下的房间一并扫荡之后,掉头利用钟塔的楼梯间往一楼移动。下一步是礼拜堂。以你在教堂里移动的路线来看,你应该不会在礼拜堂内遇到太多的嫌犯。不过人质就不是这么一回事了。在楼梯间的门处下令突入扫荡(Breach and Clear)。在你寻找嫌犯的时候注意队员的位置。这个区域很大,而队员在同时处理嫌犯与人质时有彼此分散的倾向。如果在这里发生了上述的情形,可能会引发致命的结局。有很多地方可供嫌犯藏身,包括演讲坛的后方。如果你有一些较富冒险精神的警官和其他的队员分散了开来,跟著他们往演讲坛移动。你也可以选择下令会合(Fall In)让整个小队一起往演讲坛的方向前进。在演讲坛的左右两边各有个门;这两个门都通往教士的准备区。在墙壁的中间是一道密门。

由左至右进入沿著演讲坛后方墙上的门。左边的门通往神职人员的更衣室。由于可能有人质躲在衣柜里,请把这里彻底搜索一遍。下一个要搜索(Search)的房间是一间密室。如果你找不到墙上显示门位置的突起物,走到墙边,在准星亮起来的时候按下使用/开启键。已知



有一名嫌犯或人质会躲在这个神圣的地方，所以请提高警戒。最后，进入右边的门。这跟先前的更衣室设计类似，但是这个房间里几乎没有任何家具。这里唯一重要的地方在于左墙上唯一的装饰上。这里有一个密门可以通往先前你在二楼找到的秘密阶梯。现在走进这道楼梯并扫荡(Clear)它。如果任务到现在还没结束，那可能是因为有嫌犯或人质躲在里面。等整个教堂都搜索完毕之后任务就结束了。恭喜您，警官。

Hollywood: VIP Detail（Hotel）

任务区域情报：本次任务需要队员快速的确认并逮捕伪装或穿黑衣戴滑雪面罩的武装嫌犯。队员也需要确认没有任何的人质被带走并保证这家著名饭店的客人毫发无伤。 在本次任务中你只需要注意饭店的一楼与二楼。一楼是典型的饭店区域——大厅，接待处，办公室以及盥洗室。二楼有四间会议室以及两间盥洗室。电梯与两座楼梯连接饭店的一楼与二楼；不过你不能使用电梯。

战术导引：如同其他的任务一般，你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。本次任务中的嫌犯人数几乎与人质一样多。嫌犯从四面八方出现而人质在火网中穿梭的混乱场面是稀松平常的小事。队员各自走散和以少抵多的突入行动进一步增加了任务的难度。这些因素使得本次任务成为一场考验你领导技能的艰难测试。从起始侵入点开始你有两条路线可选。前方的双扇门可以通往二楼以及二楼的办公室。右墙有另一扇门(上面画著楼梯)通往连接一楼的楼梯间以及办公室。既然你已经在最上面的一层楼，比较合理的选择是先扫荡这里，但由于队员很容易在这里走散，这么做可能会发生致命的错误。 所以与其从二楼开始行动，不如从一楼开始。在办公室区域以及下楼时进行大部分的战斗可让你对于队员有较大的控制力。狭窄的空间与走廊限制了嫌犯来袭的方向。不过即使在狭小的区域里，你的队员还是有可能会走散。你得注意队员的动向并利用会合指令(Fall In)来控制你的警官们。

既然决定好要先扫荡一楼，你得将队员带下楼梯。进入动态模式，然后下令突破扫荡(Breach and Clear)。和领队警官一起下楼。在下令突破扫荡之前(Breach and Clear)先让队员在一楼的门口会合。等队员都进入门内之后，将楼梯间的门关上。在搜索过程中注意队员的行踪。往枪声的方向移动并注意警员瞄准的方向以寻找你视线外的嫌犯。进入一楼时的左手边有个电梯。右边是两个走道，走道之间有几个需要搜索的房间。你可能会被引到前面的大厅里去，但在制服一定数量的嫌犯之前你得尽全力别让队员进入大厅。在大厅内嫌犯可能会从楼上，接待处，酒吧或直接从大厅里对你攻击。让嫌犯自己来找你以避开上述的情况。 当嫌犯听到枪声的时候他们可能会从你先前走过的楼梯下到一楼来，这就是为什么先前将楼梯间的门关上会很重要的原因。把门关上可以强迫嫌犯从门廊而不是从难以反击的楼梯间进行攻击，。

别进去大厅（除非你已经被引进去了），往前面提到的两个走廊移动并扫荡你遇到的所有房间。这里有两间盥洗室，一间配电室以及用餐区。扣押所有嫌犯携带的武器并回报人质与嫌犯状况(Report)以将他们送离险境，也免得他们碍事。当你终于进入了大厅的时候，左

边有一个招待酒吧和电梯。右边是座位休息区,接待处,楼梯以及一些办公室。你可能得料理从队员侧面及后方接近的嫌犯与人质,但是到了这里情况应该会在控制之中。如果任务至此你还没有遭遇到太多的嫌犯,那大厅内会非常的紧张刺激。如果大厅里有许多嫌犯,危险可能会来自酒吧,接待处以及楼梯的两端(上方及下方)。对你比较有利的一点在于,队员彼此之间保持紧密且没有人走散。等嫌犯跟人质都出现在开放地形而且也都料理完毕之后,是搜索躲在房间里的人的时候了。从进入大厅时左边的招待酒吧开始搜索。房间里有些阴暗,你可能会想把手电筒打开。如果门关了起来,就利用突破扫荡的命令进去(Breach and Clear)。下一步,搜索楼梯后方的盥洗室以及接待处后面的办公室。到了现在这些应该都只是例行公事——只要不断地下突破扫荡指令(Breach and Clear)直到扫荡完所有的房间为止。在盥洗室里你可以检查隔间后面的脚。一楼已经完全扫荡完毕。现在只剩下二楼的办公室而已。命令队员集合(Fall In)并带队往上移动。在搜索办公室之前先检查一下走道。这是为了避免在扫荡房间时遭到后方袭击的预防措施。从楼梯旁的《塔荷湖》(Tahoe)室开始依序进入房间。扫遍所有的会议室你会找到人质,否则至少也会找到受伤的人质。立刻回报伤者状况并要求立即的医护治疗。本次任务最后通常只剩下"收集人质"的动作,不过通常会有一两个零散的嫌犯躲了起来。解决掉剩下的工作后任务就完成了。作得好,警官。

Central: VIP Detail (L. A. Convention Center)

任务区域情报: 本次任务需要从恐怖份子的手中保护外国的重要人士,发生地点则是洛杉矶会议中心(L. A. Convention Center)。在任务中你必须扫荡后方停车场入口以及会议中心的一楼与二楼。后方的车辆只有 SWAT 的悍维运兵车(SWAT Humvee)以及一辆租赁巴士(Charter Bus)。会议中心的一楼有自助餐厅,影印店以及盥洗室。二楼则是会议室。两个楼层都有电梯与电扶梯;不过你的队员无法使用前者。

战术导引: 如同其他的任务一般,你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。本次任务当中嫌犯与人质都混杂在一起,使得你的工作更形困难。幸运的是地形环境相当开放,可避免因疏忽而击伤人质。你的护卫工作一开始就很困难——进入会议中心会触发本次任务中最艰难的一场战斗。枪战的声响会穿过会议中心设计新潮的大厅,就算恐怖份子在作木工也一样会被枪声给引来。和先前的任务不同的是,你在任务开始的时候就已经分成了两个小队。其中一支队伍位于 SWAT 悍维的外面,另一支队伍则是在五十尺外的租赁巴士里面。任务开始时"Charter Bus Escort""Humvee Escort"的选择会决定你的起始位置。从"Humvee Escort"开始行动,你会在巴士附近以及进入会议中心的阶梯处遭遇到嫌犯与人质。队员会在你有机会作出判断情势之前就开始行动,但这其实是有好处的。因为衣著相似的缘故,从远处看起来有些要人跟嫌犯长得很像;你最不想见到的就是任务才开始两秒就因为击伤人质而使任务失败。当第一场战斗尘埃落定之后,回报(Report)巴士内外被拘捕或受伤的嫌犯;人质状况也一并回报。如果你选择了"Charter Bus Escort",你的起始点会在租赁巴士的后方附近。任务开始的时候你会面朝巴士的前方,而再一次的,你得立刻对付嫌犯。小心不要击中队上的警官。这里的空间非常狭窄,队员们经

常会突然跳进你的射击火线当中。注意巴士中央的盥洗室。里面可能躲著一名嫌犯，如果你放松戒备的话他会跳出来对你开火。向巴士上的小队下令突破扫荡（Breach and Clear）以清除这间盥洗室。当巴士搜索完毕之后，外面的战斗也应该已经结束了。

离开巴士的途中扣押所有看到的武器。下车后回报嫌犯及人质的状况——也就是等他们听命于你之后。由于某些原因，本次任务中的人质表现得相当顽固，直到你对他们使用催泪瓦斯后才肯乖乖就范。在你逮捕他们之后，他们还会向你抱怨。命令队员会合（Fall In）并带领他们往会议中心的后门移动。对任一对双扇门下令突击扫荡（Breach and Clear）并准备好面对前方的状况。队员会料理眼前看得见的每一名嫌犯并进入此栋建筑。在此同时留心任何有可能会偷袭队员的嫌犯。左墙处的楼梯和电扶梯是枪战发生后最需要注意的地方，因为嫌犯会从二楼利用这两个通道向下攻击。电扶梯上方的嫌犯是最致命的，因为电扶梯本身挡住了嫌犯大部分的身体。

不出数秒整个地方就会枪声四起。有时候会很难持续追踪行动（以及嫌犯）的动向。试著尽快就地寻找可供遮蔽半掩的区域，然后注意像是电扶梯顶的嫌犯，火线下的人质或是与队伍分离的警官等等的危险。你可能会想尽快亲手铐上所有的人质。这会减少他们成为障碍物和令队员分心的机会。当一楼安全下来而所有看得到的嫌犯与人质都料理完毕之后，继续往二楼前进。如果二楼有嫌犯在，在任务回报时他们放著不管又会造成危险时你也应该先往二楼前进。这项工作完成之后，就只剩下躲藏在房间内不会移动的人质与嫌犯。从第一座电扶梯上来，你会在左手边看到两间会议室。除非里面躲著一名嫌犯，否则左方的会议室里空无一人。走道尽头的会议室是一间有著投影幕，剧院式座椅的简报室，后面还有一间放映室。不知什么原因，这个房间似乎很受恐怖份子欢迎。要扫荡房间时，对整个队伍下突破并扫荡（Breach and Clear）的命令。现在到会议中心二楼的另一边并扫荡那里的数个会议室。这些房间准备作为用餐之用，已经备好了桌子和餐车上预备要上桌的食物。这些房间里可能会躲著一名嫌犯，人数超过于此的机会不大。把二楼疯狂不驯的嫌犯一扫而空之后，带队回到一楼。你只要再搜索几个房间就可以结束任务。

自助餐厅是个分成两块的开放区域；由于难以在恐怖份子的攻击下寻找掩护，这个地方相当危险。在后方回旋门后的厨房也需要扫荡。回到一楼，还有一间内有电脑及影印机的影印店。里面可能有人质。在这里工作的女子非常的固执，可能要用催泪瓦斯才能制服。影印店过去是两间盥洗室。在里面封闭的隔间内可能有嫌犯或人质躲藏在内。这是本次任务的最后区域。你成功的阻止了恐怖份子的威胁！

West Los Angeles: Rapid Deployment (UCLA Sewers)

任务区域情报：本次任务需要侵入威斯特伍（Westwood）加州大学洛杉矶分校（UCLA）附近的排水系统。你与你的队员需要穿过三层阴暗潮湿的下水道系统。除了迷宫般扭曲回转的地形之外，每层楼之间并没有什么太大的差别。第三层有两个特别重要的地方：一个是在污水排放区上方的步道，另一个则是停车场，嫌犯在那里停了一辆卡车。很明显的，嫌犯正在卡车里制造炸弹。

战术导引：如同其他的任务一般，你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。你知道的是本次行动是游戏中最艰难的一场任务。下水道中阴暗的环境与众多的视线死角考验著你的领导能力。在伸手不见五指且成网络般的黑暗通道中寻找七枚小型遥控炸弹，也是对你耐心的一种考验。本任务是有时间限制，但是限制得相当宽松。如果可以在制服一定数目的嫌犯、达成任务目标后自由行动的话任务会比较简单，但是很不幸的，本次任务中可能遭遇到的嫌犯人数并无法确认。在任务开始之前将队伍的预设武器改为附火光抑制器的 MP5SD。下水道中有些区域充满著由腐败污水所产生的可燃气体，你不会希望枪口火花引起剧烈的爆炸的。所以我们选用可抑制火光的 MP5SD。关于这次极具挑战性的任务，别苦恼于选择战略模式与侵入点的设定——这些设定都无法提供你任何的优势。在找出并拆除七枚炸弹之前，你很有可能得一寸寸的搜索整个下水道并逮捕所有的嫌犯。通道看起来十分的类似，你很容易在这里迷失方向。这篇导引会标出任务中的重要地点与致胜策略，但为了避免混淆的缘故我们不会提供精确的方向指引。请你自己选择路线并利用搜索（Search）或移动扫荡命令（Move and Clear）让队员前进。在第一层前进时请不断地确认你清除过的区域。在你遇到的任何大型“房间”内寻找有无炸弹。除了嫌犯以外你可能不会在第一层找到太多东西。

下到第二层后情况会有趣得多。请记住——将手电筒保持在随时开启的状态并在开火前先辨识目标。可能会有人住在下水道内或附近，你不会希望一时失手击伤了他们。所有的嫌犯都穿著橘色的衣服，除非你朝著阴影射击，否则都很好辨认。你应该可以在地图的右下角发现一段封闭道路，在地图上看起来像是一个开阔的房间。这里可能有枚遥控炸弹，所以在继续深入下水道区域之前记得彻底搜索这个区域。炸弹会发出高频的电波讯号，可以帮助你确定它们的位置。如果找到了炸弹，你可以用工具组（toolkit）将其拆除之。如果你找到了两枚炸弹且确定已将整个二楼都搜索完毕，你可以从通往第三层的两座楼梯或楼梯间其中之一往下移动。准备好面对顽强的抵抗。距离嫌犯的藏身处已经不远了。

第三层的地形配置比一二层来得更复杂些。嫌犯会在壁橱大小的区域安置炸弹或是躲藏在内等著偷袭你。在这层会与嫌犯发生激烈的冲突，如果你或你的队员先前已经负伤的话请小心为上。地图左下角有一块布满涂鸦的区域，里面都是生锈的废铁。对嫌犯安置炸弹而言再适合不过了。当然，可能会有嫌犯或者是一名流浪汉躲藏在此，如果你先前没有遇到他的话。这层楼的某些通道旁有位置稍高，向左右延伸而没有顶部的矮墙。再此有两个重点：第一，遥控炸弹很适合置于这些墙的底部，第二，这种地形方便嫌犯躲在附近的视线死角，并趁你进入转角的时候利用这些墙缺乏头部掩护的优势。当你处于转角或尚未扫荡完毕的区域时请注意这些墙的底端。地图底端的通道并非如同你一开始想像中的那么宽敞。在第三层最北边有一块类似你先前在二楼遭遇到的封闭区域。沿著这块区域移动，注意可能的伏击。注意嫌犯发出的声音；当你抵达封闭区域的另一端时，根据有无听见声音来订定攻击计划。在地图中央偏右处有一个大房间，房间中央有个奇怪的记号。此处是污水排放区，在里面有个大型的悬空走道。这个令人印象深刻的区域非常重要，因为如果这里有嫌犯在的话可能会让



你很头大。难以透过铁丝网瞄准以及倾向于长距离的战斗都会造成射击的失误。当一切处理完毕之后记得检查下方平台的炸弹。最后一个重点是嫌犯停车的区域。这里总是会有一个以上的嫌犯，而附近的通道里往往还有更多的嫌犯在。扫荡这个房间并继续向这个楼层的其他地方移动。如果你将这个楼层都搜索遍了任务还没有完成，你可能得回到楼上重新搜索一遍。注意遥控炸弹发出的声响；你可能为它们的设置地点惊讶不已。

Central: Hostage Rescue（City Hall）

任务区域情报：本次任务需要侵入位于闹区的洛杉矶市政厅。你只需要烦恼屋顶以及最高的三层楼就可以了。行动区域的最底层是 24 楼，里面有法律图书室(Law Library)，公共工程部(Department of Public Works)和两间办公室。25 楼是市长雇员的专属办公室。顶楼则是市长的大办公厅及助理办公室。你得从楼梯上去才能到达玻璃封闭的屋顶。在安琪步康明思(Angel Cummings)办公室外的市长接待厅有两座楼梯可以通往屋顶。

战术导引：如同其他的任务一般，你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。任务中嫌犯的机动性比在场的少数人质来得高上许多，这表示在大多数的战斗中你不必担心误伤人质的问题，因为他们通常都不会碍事。然而，在任务刚开始的时候嫌犯会从两侧的楼梯夹击队员，因此可能有些棘手。进入 23 楼之后控制权便由你接管。下令会合(Fall In)之后跟著队员走上 24 楼并将门打开。用镜子(Mirror)窥探嫌犯的动静后再进入走道。走道的右边是一扇通往办公室的门。左边的角落是一对通往法律图书室以及公共工程部的双扇门。在右边办公室的门前会合，然后下令扫荡(Clear)。房间里可能有数名嫌犯，而右后方一定会有一名受伤的人质。在扫荡完毕之后向总部回报(Report)以呼叫医疗支援并疏散(Evacuate)人质。撤退回走道，朝楼梯间再过去的电梯处移动。

当办公室扫荡完毕之后如果听到枪声，可能是有人从你先前进入 24 楼的楼梯间过来拜访你。处理遭遇到的任何状况，等到嫌犯与人质涌入的动作告一段落之后，往公共工程部移动。将队员分队，要其中一支队伍由走道尽头处(电梯那边)掩护楼梯间(Cover)。要另一支队伍突破扫荡(Breach and Clear)公共建设部的办公室以及里面四周以玻璃包围的房间。准备好快速移动并支援走道的掩护行动，以免外面发生危险。用会合指令(Fall in)让队员集合并准备扫荡(Clear)法律图书室。第二座楼梯直接朝向这个房间，表示嫌犯可能会由此向队伍进行攻击。

这座楼梯也是唯一可以通往市政厅顶楼的通路。逮捕所有的嫌犯与人质，这样一来队员的注意力才不会因为先前制服的人的缘故而分散。两侧楼梯传来的动静可能会吸引住所有队员的注意力，但是在图书室的后方还有一个办公室得扫荡（Clear）。现在就进行扫荡作业。等这个楼层清除完毕以后，上楼之前再检查个几次楼梯间。如果嫌犯想攻击你，让他们在你准备就绪之后再进攻。别让你的警官在战斗的时候走散了。现在情势已稍微稳定下来，你可以命令队员会合(Fall In)并带著你的部下进入法律图书室旁的阶梯。从这座阶梯上去的好处在于你很有可能在楼梯上方发现人质。如果截至目前为止一切都按计划进行，当你走到通往 25 楼的门前时，这扇门应该已经打开了。用移入并扫荡（Move and Clear）的指令进入

25 楼。25楼有数个办公室围绕著中央的方形大厅。逮捕所有在本层游荡的嫌犯与人质，再一间间地突入并扫荡办公室(Breach and Clear)。所有办公室的内部都是一片混乱，再加上里面的光线不足可能使得辨识嫌犯上发生困难，因此让队员先进入办公室以策安全。当所有的嫌犯与人质都逮捕（Secure）回报（Report）也没收了所有的武器之后，带领队员往 26 楼移动。恐怖份子的主要目标是绑架市长，而市长就在这层楼。准备好遭遇嫌犯的抵抗；你可能一进入大厅就会遭到市长办公厅前方以及两侧楼梯的嫌犯朝你开火。

市长的办公厅由三个房间构成，包括后方的一间盥洗室。第一个房间是市长助理安琪步康明思的办公室。第二间是市长本人的办公室。虽然安琪的房间光线明亮，但是市长的办公室很阴暗，而且已经被嫌犯弄得一团糟。这可能会造成你难以确定嫌犯开火的方向，所以在这个区域请提高戒备。26 楼再过去就只剩下屋顶了。整个屋顶除了向外延伸的平台以外都为玻璃所包覆。这就是嫌犯被制高点观测(Highground)发现的地方。这里的楼梯设计会让你即使连搜索命令(Search)都很难让队员和你一起步上阶梯。如果你带队上去，你可能会被躲在箱子后方或楼梯顶端的嫌犯取得优先开火的机会。小心地爬上楼梯。到达顶端时，在你的头部可以看到屋顶地板的时候先环顾四周。尽快下令移动并扫荡(Move and Clear)。有了队员的帮助你可以很轻松地将屋顶清除完毕。平台处会有一名嫌犯，但通常楼顶最多只会再出现另一名嫌犯而已。将屋顶剩下的区域扫荡完毕。当"all clear(警报解除)"出现时，移动至屋顶的中央。你会在那里看到一个上半部有红色雷射光掠过的金属构造物。找出真正的爆炸装置并用你的工具组将其拆除。在拆除的时候你会听见小小的一声"砰"，这是正常的。当炸弹失效后任务就应该结束了。你和你的小队再次成功的完成任务！恭喜你。

Wilshire: Hostage Rescue (Russian President)

任务区域情报：本次任务需要侵入一家名为《卡来尔饭店》(Hotel Carlyle)豪华旅馆的底层服务区以及高级别墅。这栋别墅里的房间比一般的公寓格局来得大：有客厅，餐厅，浴室以及主卧房。别墅的外面有一座楼梯可以通往地下室，佣人在此清洗毛巾以及为房客准备食物。这里有一间很大的厨房，里面有储肉柜，盥洗室，洗衣机，放毛巾的储藏柜，配电室以及一间办公室。

战术导引：如同其他的任务一般，你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。本次任务非常困难。总共有高达 25 人的嫌犯以及约达嫌犯人数之半的平民，全都在错误的时间出现在错误的地点。本次任务会严格的考验你由先前任务中锻练出来的技巧。特别是你得在狭窄空间中从队员与人质身旁开火，为嫌犯与人质上手铐以避免他们卷入战斗的危险当中，并保护队员以免分散。此外，你得保护你的警官们免于遭到后方的攻击并在他们不时停下来填补弹药的时候掩护他们。本任务有两个侵入点可供选择——阁楼或地下室。两个地点都相当危险，但是整体而言由阁楼侵入比较容易上手。本篇导引包括了两个入侵点的行动说明。在用镜子（Mirror）检查嫌犯位置之后，打开（Pick the Lock）地下室的门锁然后下令移入扫荡（Move and Clear）。跟著部队进入后下令会合（Fall In，如果有机会的话）。这是为了在将来必然的战斗发生时让队员不致分散所作的动作。地下

室的配置包括左边的楼梯以及电梯（小心——电梯里可能躲著一名嫌犯），右边的洗衣机以及前方的厨房与盥洗室。大多数的嫌犯会从前方的房间以及楼梯/电梯区域接近。任务的第一个部分由紧张的室内枪战揭开序幕。有时会有多达 20 人的嫌犯在此魂归西天，其中大部分都倒在厨房或楼梯间附近。铐上嫌犯/人质和注意同伴是否需要协助是最好的做法。你的本能反应对于队员是否能毫发无伤地全身而退扮演著很重要的角色。当嫌犯们的猛攻结束之后，突破并扫荡(Breach and Clear)地下室的房间。右边的房间可能躲著一名嫌犯。留意洗衣机附近的生命迹象，然后带队往厨房与盥洗室前进。如果嫌犯还从楼梯间处零星往下移动，将队员分成两队，在其中一支队伍掩护(Cover)楼梯时你带著另一队搜索地下室。

进入并扫荡(Move and Clear)厨房以及储肉柜。除非在战斗一开始就冲进这个区域，否则你不太有可能在这里发现嫌犯——大家都已经逃走或者被打倒了。左边的盥洗室是地下室最后一个可能有嫌犯或人质躲藏的区域。如果当初你选择了屋顶的进入点，那么你的任务在回报(Report)完所有的嫌犯与人质状况后就应该结束了。当入口清理完毕之后，带队走下楼梯(如果你从阁楼开始)或走上楼梯(如果你从地下室开始)。你在移动中很可能会在这里发现一名嫌犯或人质。下楼可能会需要一点技巧，因为一旦嫌犯知道你在寻找他们，他们会倾向于从楼梯之间的缝隙朝你开火。

在你被视线外的敌人打伤或击毙之前立刻冲出去对嫌犯开火。如果在上下楼梯的时候你在领队警官的身旁，你就有机会对嫌犯开火；但如果队员在你前方的话你就很难有无阻碍的射击机会，无论是往楼梯的那一个方向移动皆然。在往上移动的时候，你主要的考量和下楼一样，但是多了一项小小的弱点——对大多数人而言往下瞄准比往上瞄准来的容易。此外，透过楼梯的间隙监别对方的身分得花上较多的时间。下楼的时候你可以先看见上楼者的脸，而不是你上楼的时候看到的腿。这个房间就在史托玛总理(President Stomas)的房间外面。如果你从上层开始任务，用开锁命令(Pick the Lock)将屋顶入口的门打开，走下楼梯并打开楼梯底部的门就可以到达这里。如果你从地下室开始任务，你只要从楼下走上来就可抵达此处。进入房间后会有两扇门出现在你的面前。右边敞开的门是通往地下室的楼梯间。左边关上的门则通到史托玛总理的阁楼。

在史托玛的房间内有很多嫌犯，而你同时也得注意从楼梯间出现的敌人。走进通往阁楼的门。如果队员附近有任何人质的话，在他们顺服之后尽快按下 F8 铐上手铐。嫌犯对于打死人质毫不在意，而且他们也会直接瞄准人质——很悲哀的一点，但却是事实。如果你在进入阁楼时放著人质举起双手不管，他们会四处走动而惹上麻烦。你知道要怎么处理人质。至于嫌犯，马上打倒他们并监视队员的弹药用量。在错误的时间填补弹药的下场十分要命。继续楼上的任务导引，穿过左边的走道进入一个大型餐厅。在餐厅的另一边是一条可以连接屋内大多数房间的走廊。

在你离开餐厅时，左边是客厅和盥洗室的其中一间。你可以从客厅通到阳台，也就是制高点观测报告说有嫌犯踪影的地方。客厅里很有可能会出现人质，甚至可能有一名人质已经受伤了。盥洗室里可能会躲著一名人质或嫌犯，甚至两著都在里面，所以需要小心地开火。离

开餐厅后的右手边是主卧室。从主卧室你可以通到一间大型浴室以及阳台。在主卧室前方是一条走廊，可以通到突破阁楼房门时的通道。等客厅扫荡完毕之后进入卧室，记得提防从楼下上来的嫌犯(他们会从餐厅经过)。进入主卧室并扫荡(Clear)右墙装了镜子的衣橱再过去的浴室。检查阳台上是否有嫌犯的踪影，特别是队员还没有找到制高点观测中的阳台嫌犯的时候。完成这项工作以后阁楼就扫荡完毕了。如果你从屋顶开始任务，你现在得扫荡地下室；否则的话你已经完成了另一项任务。现在只剩下一大堆的报告(Report)工作要做了。

Central: VIP Detail (L. A. Convention Center)

任务区域情报：本次任务需要从恐怖份子的手中保护外国的重要人士，发生地点则是洛杉矶会议中心(L. A. Convention Center)。在本次任务当中你必须从后方的停车场进入并扫荡会议中心的一二楼以及地下室。后方区域的唯一车辆是 SWAT 的悍维运兵车。会议中心的一楼有自助餐厅，影印店以及盥洗室。在一楼的两具电扶梯之间有道隔墙，在国际厅(International Hall)前方则有个舞台。二楼是会议室。两个楼层都有电梯与电扶梯；不过你的队员无法使用前者。地下室则有著许多维持本建筑电力及通风系统之用的各式房间。

战术导引：如同其他的任务一般，你只知道本次任务的内容大纲。嫌犯所在位置以及攻击性的变动均无法事前预知。只有一个字可以描述这个任务——乱。最后一场任务从你进入会议中心开始就是一团乱。人质会发疯般的乱跑而嫌犯则会打死所有的人。本次任务简直是把先前任务中的混乱场面乘上数倍所得到的结果。黑色的手提箱里装的是核子毁灭装置。手提箱里有高爆炸药，你得用工具组来拆除它(按下 F7 选用工具组)。你每次执行这个任务的时候手提箱的位置都会变动，因此你必须仔细寻找它，特别留意黑暗的会议室以及舞台后方。你从 SWAT 悍维处开始本次行动。在会议中心外什么也没有，所以带领队员进入中心的后门。抬头往上看，你会发现电扶梯顶端的后面有一名嫌犯或人质的头。行动就此开始。将你的准星对著任一具电扶梯下令移动扫荡(Move and Clear)要队员朝二楼迈进。

如果尚未进入动态模式的话，队员在到达电扶梯顶端之前也会自行进入动态模式。任务的骚动可能会令你分心——队员会在任务中不停的呼喊——不过你得将注意力集中于护卫行动上。保护你自己，队员以及人质。对你来说最重要的人质是本次出席的各类宗教领袖。别让任一群人走在另一群人的前方（虽然无法避免），不过如果你想成功的完成任务就得保全这群人的性命。

保护人质最好的方法是为他们铐上手铐。在许多情况下，保持低姿势比队员的协助更能保住他们的小命。这代表著人质在任务初期炽烈的枪战中投降时你就得亲自为他们上手铐。这个差事听起来很吓人，甚至几乎办不到。大量的嫌犯与人质处于同一个区域，加上炮火，咆哮以及惊讶从四面八方涌来——这都代表著麻烦。以敏锐的反应撑过这一切，你将以此任务为荣。有一点要小心的是区域中大量的嫌犯进入点。嫌犯可以从电扶梯以及会议室，楼梯及电梯处进入主要行动区域。不要忘记电扶梯左边的楼梯！嫌犯可以从一楼及地下室走上来。在隔板另一边的电扶梯上正有场戏在现场演出，有时演员们会跑来楼上凑热闹。大多数的情况下，如果队员在楼上则一楼的嫌犯们会表现得规规矩矩的。但是这并不代表他们不



会对你的警官开火。当队员将情况控制住之后，你可以自己搜索会议室。当然，如果你觉得这样做不妥的话可以将队员分散并带领一支队伍以为支援。

记得在里面搜索装著爆裂物的手提箱。等二楼差不多扫荡完毕之后，和队员从第二具电扶梯下去。当你到一楼以后，一定会遇到嫌犯与人质正在发生典型的意见不合场面——人质想活命，嫌犯们则有别的点子。在一楼你只有少数的地方需要搜索，最重要的是两间盥洗室以及舞台这三个地方。熟食店（或说是熟食店后面的厨房）以及影印店通常空无一人。不过盥洗室里嫌犯或害怕的人质可能会躲在上锁的隔间里面。后台区通常是自成一格的小小探险区域。后台右边连往舞台的通道有两个死角以及一个黑暗的"舞台下方"区域，里面放著数个黑色的手提箱。你可能会在这里遇见数名嫌犯，所以在搜索的时候提高警戒。目前唯一需要扫荡的楼层只剩下地下室而已，但这里对你来说十分陌生。楼梯或楼梯间的门后可能会有嫌犯。嫌犯有时候会被枪声吸引过去，但是他们往往不愿意加入战斗。

他们反而会聚在一个地方等你找上他们，而万一你没有做好准备且在人数上处于劣势，这会造成不小的问题。在向地下室探索之前先集合队员以避免上述的不愉快状况发生。在楼梯底端下令移入扫荡（Move and Clear）。你应该让队员先进入楼梯旁的走道。如果你自己进去，你可能会遭到双边的夹击。每边都有著红色门的是一个大型的房间，里面有障碍物可供嫌犯躲藏在后。另一个房间没有什么特别的地方，你应该可以寻常无虞地完成搜索。如果任务仍在进行，那表示最后一名重要人质可能在此。确保他的安全，你就完全的阻止了洛杉矶的恐怖份子威胁！你对这座城市以及她的居民贡献良多。

部 落

游戏攻略

故事发生在很久很久以前的世界中,那时候地面上居住着人类、野蛮人、精灵和矮人等部落。他们打败了恶魔并将他们驱赶到地狱中,从此地面上的世界就归这4个部落掌管——居住在平原上的人类,在荒芜戈壁中生存的野蛮人,守护着绿色森林和生命的精灵族和时常出没在山脉之间的矮小但长寿的矮人们。这些部落之间虽然偶尔会有一些摩擦,但还是相安无事地度过了数百年的时间。

随着时间的推移,曾经被封印在地狱中的恶魔开始蠢蠢欲动,于是4个部落的长老决定抛弃部落之间的罅隙,求同存异,合并为一个大的部落以抵抗魔王军队的入侵,于是一个新的、统一的部落诞生了。但是恶魔并没有出现,大部落的人民也安居乐业,尽情享受和平给他们带来的幸福和安宁。

直到魔王的军队真的出现了,他们四处烧杀抢掠、无恶不作,还妄图挑拨各个部落之间的关系,妄图从大部落的内部将联盟瓦解。4位伟大的部落长老洞察到恶魔们险恶的阴谋,于是下令各个种族都选派出最强的战士,组成强大的反击部队深入恶魔巢穴,将恶魔再次赶回到地狱。于是英雄们出发了,前面就是阴森恐怖的恶魔城堡,但是我们的英雄从来就不懂得什么叫做害怕和退缩,来吧,拿起您的剑,和我们并肩作战!

第一关恶魔的大门

我终于来到了恶魔城堡的大门前,阴森恐怖的塔楼在黑色的浓雾和瘴气中若隐若现,宛若要择人而噬的幽魂一般。这座城堡和城堡上的塔楼是很久很久以前,恶魔的力量诞生之后不久就建造在这里的,蔓延的塔楼象征着憎恨和恐惧,这就是恶魔的“财产”(在到达恶魔城堡之前有一个阴森的森林,在森林中很容易迷路,不过您可以凭借显示的地图来判断您走的路是否正确。地图有所显示时表示您所在的位置是可以确定的,如果地图不显示的话则说明您正处于迷路状态中,要尽快摆脱迷宫一样的树林回到正确的道路上)。在地图的北方有一个山洞,在山洞池

塘中我见到了被恶魔困在池塘里的魔法师。魔法师告诉我他因为反抗恶魔的入侵而遭到了囚禁，如果我能够找到他的魔法书并将之烧毁，就可以解除恶魔的诅咒。随即我被传送到了魔法师的家门口。在门口我拣到了一把劈柴用的斧头，看来斧头很锋利，于是我就当仁不让地收下了。大门紧闭着，而且门上还有一把“铁将军”把守，一不做二不休，我用斧头劈开小木屋的大门闯了进去。救人要紧嘛，我想救出老魔法师之后他会谅解我的。小木屋中有一些小妖把守着，击败了它们之后会得到一个木棍。在小木屋东边的书房中有一个阅读架，架子上就是解禁老魔法师需要的那本魔法书了。再到小木屋北边的屋子中，用桌子上的油灯点燃木棍，然后将木棍投到壁炉中，壁炉里的火焰开始熊熊燃烧起来。将魔法书投到壁炉中烧掉，魔法师的诅咒就解除了。被我解救出来的魔法师为了报答我，将一瓶大的医疗药水作为报酬送给了我，我想这个药水对我日后的冒险一定是很有用的，于是就收下了。告别了魔法师，从小木屋门外东边的小道离开，一直沿东南方向走就可以回到原先的那个山洞附近。再一直向东走，一条小河阻隔了我前进的道路。我用斧头砍倒了小河旁边的一棵树，倒下的树干恰好作为独木桥，这样就不用为渡河而发愁了。通过小河之后就来到恶魔城堡之前了，但是恶魔城堡的大门紧闭着，看来我得另外找一条出入的通道。砍开城堡大门口附近的那些荆棘，从城堡西边的道路往前走，我看到了一具倒在城墙边上的尸体。通过尸体旁边的卷轴我得知，这是著名的英雄 N'gar，他为讨伐恶魔而来到这里，但是因为找不到进入恶魔城堡的道路，又和守卫城堡的恶魔士兵发生了激战，终于不敌而战死在这里。他要后来的战士们继承他的遗志，打败恶魔并将它们驱逐，还要看到这个卷轴的人转告他的家人和朋友，就说 N'gar 永远爱着他们。我不禁对这位牺牲的勇士肃然起敬，但是时间不允许我在这里继续哀悼下去，我从尸体上找到了一件盔甲和一些钱币，我都一并继承了下来。

从城堡大门东边的城墙边上我找到了一个秘密入口，这样就可以进入恶魔城堡的内部了。在一个放置着若干木桶的房间里，我运用了“仓库番”的本领将木桶推到 3 个红色的砖块上，这时一道铁门打开了。（在这里推动一下木桶，木桶就会因为惯性而一直向前移动，直到遇到障碍物才会停下来。如果在推木桶的过程中有什么错误，也无需动用 SL 大法，只需回到上一个房间并踩一下角落里的一个黄色砖块就可以将木桶复位了。）这里的一个房间中有 4 个宝箱，宝箱里可有不错的宝物哦！但是有些宝箱是使用锁头锁起来的，我打败了一些看守恶魔城堡的小妖之后得到了 4 把钥匙，恰好可以用来打开这 4 个宝箱。

在地图西北方向的一间行刑室里我看到了一个无辜的受害者，我决定还是先救人要紧。我将扳手移动到最右边,再扳动一下附近的轮轴,这样绳子就会将扳手绷断。我拣起扳手带在身上,说不定以后能派上用场呢。在一个房间里有许多稀奇古怪的装置，旁边有个布告牌说只要将扳手放在开关上，并将其余 4 个扳手扳动到一定的组合，就可以打开通往深层地下城的大门。我将拣来的扳手在最右边的机关上放好，然后分别扳下从左到右数的第一和第四个扳手，这时我听到了一声机关被打开的轧扎声,我知道通往深层地下城的大门打开了。

在通往深层地下城大门的附近发现一个贩卖物品的商人，我向他买了一些药水和一个 2 级防御的盾牌,继续向前走去。进入大门后,我在一个房间中找到了一个可以瞬间移动的魔镜，我想有了这个魔镜就无需多费脚力了。在地图东北部的一个房间中，地面上有一个深不见底的洞穴，估计这里就是深层地下城的入口了。管他三七二十一,为了和平重现,我不顾一切地跳了下去……

第二关黑暗地下城

我很快就被地下溶洞中岩浆散发出来的特有的硫磺味就包围了。魔鬼用红色熔岩制作成的诡异的灯火在指引着我前进的道路，前面是不是恶魔的陷井？我不知道,我只直到要勇往直前地走下去！我向西北方一直走过去,在一个房间中得到了一个神秘的火焰印记。在另一个房间中拣到了一个爆炸魔法的卷轴，我用这个魔法炸开了西面一个薄弱的岩壁，这时一条隐秘的通道被打开了。从这条通道可以来到地下城附近的村庄中。在村庄东南方的地下城里我打败了守护的妖魔并取得了 3 块金砖，回到村庄后将金砖给村里的铁匠，铁匠将他锻造的一把 2 级宝剑卖给了我。在村子东北的房间里还有一个好心的魔法师，他将两个医疗药水给了我并嘱咐我一定要打败恶魔。回到原先的深层地下城中，地图东南角原先有一道高悬着无法通过的吊桥,由于我打开了机关,吊桥也随之放下。通过吊桥之后绕个圈子向西北方向走,在一个房间里看到了一块石头,我将石头带在了身上,说不定会有什么用呢。果然，在前面不远的一条小道上就被滚烫的岩浆阻隔了前进的道路,幸好用这块石头堵住了岩浆流淌的地方,才得以通过。

来到总地图的西北部，打败了这里的敌人之后出现了一道黄金大门，我用拣来的黄金钥匙打开了这个大门，在最后一个房间中有一个传送的魔法镜子。通过镜子来到深层地下城的另一个区域中，在这个区域里我找到了代表 4 种基本元素(在古欧洲的传说中,炼金术士们相信世界是由 4 种基本元素构成的,即地、风、水和火元素)的剩下 3 个神秘印记,分别是土元素印记、风元素印记和水元素印记。

在取得风元素印记之前有一道岩浆的“河流”阻隔了前进的道路，将流淌出岩浆的管道关闭我才得以通过。水元素印记隐藏在地图西部中间的一个山洞中。有一个房间中还有一个巨大的火盆，注意不要乱碰那个火盆，否则会损失生命力的。在北部的一个房间中有一座高悬的吊桥，放下机关之后就可以通过吊桥了。来到祭祀元素魔法的神庙中，我将代表4个元素的印记分别放置在相应的位置上，通往下一个黑暗世界的大门被打开了。我毫不犹豫的踢入了这黑暗中……

第三关苦痛的世界

通过深层地下城的大门我来到了一个陌生的恐怖世界中。这里是另一种地狱，到处是金属大门开合的锵锵声、魔鬼们阴森恐怖的嚎叫声和被魔鬼抓到这里受刑的无辜人们凄厉的惨叫声。我开始了在这个暗无天日的上古城堡地下城中的探索……在一间牢房中我见到了一个好心的魔法师，他给了我一些药水以帮助我打败恶魔。另一个牢房里有一个爆炸魔法卷轴，使用这个爆炸魔法炸开房间墙壁上的一个暗门就会出现一个密道，这里会有些好东西哦！

我在地图西南部一个房间中得到了一把钥匙，使用这把钥匙就可以打开南部中间一个房间中的大门了。进入这个大门后，在房间里遇到了一个商人，我刚买完一些东西之后，前面似乎就找不到路了！忽然我发现墙角一个砖块有些怪异，于是走过去踩下那个砖块，就这样一条通往更深的地下城的秘密被通道打开了。

我在地图的西南部找到了一块木板，我想这块木板可能会有用吧，于是就将之带在身上。在附近一个满是木桶的房间里还有一件2级的铠甲，只要砍掉一些木桶就可以得到这个铠甲了。使用这块木板通过位于地图东南的一条深不见底的沟壑，就可以回到恶魔城堡地下室的另一个部分中了。在地下室西北角我找到了一把2级的斧头，在东北的一个房间中打败了守护这里的黑暗骑士，可以从黑暗骑士那里得到一把3级的剑和一把钥匙。用两把钥匙打开附近的一道铁栅大门，就可以进入下一个神秘区域中了。

第四关奴仆的聚居地

我穿过了一条黑暗的通道来到城堡的另一个区域，从遍布的野蛮而怪诞的装饰来看，这里很久以前就属于一个邪恶君主。现在这位君主的魔鬼奴仆们显然还盘据在这里，从那些潮湿而恶心的味道中我知道这里肯定聚集了不少恶魔的仆人。我不禁叮嘱自己一定要小心 。在开始时地图的东部中间一个房间里有许多木桶，用武器砍开这些木桶之后我找到了一把钥匙。这些木桶中有一个是会爆炸的，所以要小心。向西走，在厨房里我遇到了正在忙碌的厨师。他说他是一个伟大的美

食家，而且正在调制一锅特殊美味的浓汤，但是这道汤需要特殊的佐料，那就是一棵生长在后花园中的白色洋葱。他还说，如果我那个帮助他找到这棵洋葱的话，他就给我报酬。我来到位于西南部的后花园，门口有一张告示说："后花园，只允许厨房的工作人员进入。"我也不管了。花园附近有一些食人花，它们并不能移动，但是攻击的速度很快，我使用火球或爆炸魔法作远程攻击，很快就将它们烧焦了。

打败看守那里的小妖之后来到后花园，我看到的确实紧紧关闭的铁门。铁门两侧各有一个红色的机关砖块，我灵机一动，将一个巨人引诱到其中一个机关石块上，然后攻击，直到它变成石像，这样就打开了一个机关。在后花园铁门口还有两个拿剑的僵尸，将它们引诱到另外一侧的机关砖块附近，然后我快速地奔向后花园的铁门，那两个笨蛋僵尸就会替我踩下机关石板并打开大门。后花园中有好多洋葱，但是只要拿到一个白色的洋葱就足够了，其余那些黄色的洋葱是没用的。将白色洋葱交给厨师，他会给我一个力量药水和一把钥匙作为报酬，用厨师的钥匙打开厨房边上的大门，继续我的冒险。在地图西北的一个满是椅子的房间里我找到了一把钥匙。然后向北走，在一个房间里有一个邪恶的魔法师，他会使用隐身魔法和火球魔法，得尽快将之打败。打败魔法师之后，可以获得一个"火之戒指"，可以增加 3 点火球魔法攻击力。而且我发现他的书架是可以移动的，书架的后面就是一道暗门。通过暗门向南走，在地上我发现了一具尸体，显然这具尸体曾经是一个前来讨伐恶魔的冒险者。在尸体旁边发现的一个卷轴上我的猜测得到了证实，卷轴上写着："任何发现我的人敬启：我已经呆在这里超过一个星期了，看起来好象是有些恶魔在背后跟踪我并关闭了我身后的暗门，将我囚禁在这里。现在的我已经没有了粮食和水，恐怕时日无多。我确实是找到了我要找的东西，不过，现在看起来我再也无法将之派上用场了。我相信我找到的水晶球是具有神奇魔力的，这种魔力可以帮助任何人在任何地点进行瞬间移动，不过移动的结果却是不可预知的……"卷轴到这里就结束了，我从这个勇士的身上找到了一个他所说的水晶球，于是我带着这个水晶球和他的遗志出发了。

在地图东北的一个房间中有一个方形的魔法镜子，通过这个镜子我来到了一个奇怪的房间中，这里的地板上有一些标示方向的箭头，我觉得很好奇，于是就将这些箭头标示的方向和顺序记了下来。通过一个魔法镜子我又回到了原来的房间中。我将水晶球放置在西北一个有魔法镜子的房间中的托架上，这时魔法镜子开始工作了，我通过镜子到了另一个未知的世界……在这个区域的出发点有一个商人，他那里有一种迷惑魔法可以购买，这种魔法可以让敌人在短时间内无法动弹，



是一个不错的魔法哦。还有一个3级的盾牌,这个盾牌可以不买,因为在后面的冒险中可以拣到一个同样的盾牌。在这个区域的东北一个房间中有一个木桶、一个红色机关和一个黄色机关，将木桶推向黄色机关并马上踩住红色机关，就可以把木桶传送到另外一个房间。向东南方向走,在一个房间里有一些金币可以拿。

在附近的一个房间里，我看到了3个木桶和另一个被传送过来的木桶，利用这些木桶压住了红色机关，就可以打开一个紧闭的大门。在一个房间中又有一个邪恶的魔法师出现了，同样将之打败后房间中有一个大门打开了，在里面可以获得一把钥匙。在地图的西南边可以开启通往原来地区的大门，不过我决定还是先不回去。回到这个地区的出发点,用找到的钥匙打开旁边的大门,在大门里有3个扳手机关。我将第一和第三个扳手扳下来,这时可以听到一声大门开启的声音。

回到上一个区域中，在西部中间的一个房间的门已经开启了，在里面我找到了第2个水晶球。将水晶球放置在西北部另外一个房间的托架上，可以开启另一个魔法镜子,通过魔法镜子又可以到另外一个区域中。这个区域比较小,在地图西南的一个房间里有很多会喷火的机关和许多金币，但是千万不可贪图那些钱财，因为如果行走的顺序不对的话就会遭到机关的攻击，损失可是很惨重的。而且机关一开动，另一侧的大门也会随之关闭！我记起了前面那个神秘房间中的箭头顺序,它们是:上、左、左、上、上、右、右、右、下、右、上、上、左和左,我按照这个顺序安全到达了另一个大门处,在里面的房间中我取得了第3个、也是最后一个水晶球,并打开了通往原来区域的大门。回到原来的区域，使用水晶球启动地图东北部一个房间里的魔法传送器,就可以离开这一个地区了。

第五关永恒之花园

经过了恶魔聚居地之后，我已经受够了聚居地那邪恶而恶心的味道和暗无天日的黑暗空间，此时呈现在我眼前的是一个美丽的花园。在延伸不断的恶魔城堡的天井中居然会有这么安祥静谧的花园,的确是让人感到匪夷所思。不过,我心中似乎有一些不祥的预感,好象有一种未知的危险正在向我缓缓步近……

一直向南走，在路边的植物中偶尔会藏匿着一些金币，我是当然不会错过的啦。在一个房间中看到了一口井,从井边上的告示牌中我得知这口井就是“生命之井”。按照西方人的习惯我向井里投掷了一枚金币,神奇的事情发生了——从井里“跳”出来一瓶医疗药水。但是这种作用只能持续一次,下一次无论我怎么投掷金币都没用了。向地图的西南方走去,在一条河边我看到了一个正在钓鱼的小妖,童心未泯的我从后面悄悄地将它推下了河，小妖沿着河流漂走时恰好将一座桥的支

架给撞开了,这样我就可以通过这座桥了。

在地图的西北角还有一个“力量之井”,在这个井中投掷金币可以提高我的力量值。地图的中部还有一个“愿望之井”,在这个井中投入金币可以将生命力点数和魔法力点数完全恢复。同样还有一个“魔法之井”,将金币投入这个井中可以得到一个魔法药水。在永恒之花园中部还有一条小道，通过这条小道我遇到了隐居在这里的女巫。女巫向我简单说了一下这片森林的情况，并且说如果我愿意帮助她找到 3 种制作魔法的怪异材料，她就告诉我更多的秘密并指引我通向魔王据点的道路。这 3 种药材分别是:居住在北方山洞里的蜥蜴人的蜥蜴蛋、盘旋在西边悬崖绝壁上的乌鸦的羽毛和生长在南部森林的红色蘑菇。我答应了女巫的条件并从女巫那里得到一把 4 级的宝剑，使用这把宝剑就可以砍开山洞门口阻挡着我前进道路的荆棘了。历尽各种危险将女巫需要的药材给她找到之后，女巫告诉我在永恒之花园的东边有一条道路可以通往死者的墓园，那里是由魔王，也就是死者之王统治着。如果我要进攻那里的话,必须拥有足够强大的力量,否则我会因为魔王的邪恶魔法而变成他手下的骷髅。通往墓园的大门是锁着的，唯一的一把钥匙放在女巫的小屋中。说完女巫就去调制她的魔法药水去了，我赶忙到她的小屋中找钥匙,同时还得到了一个火球魔法和爆炸魔法卷轴。

来到永恒之花园东边的墓园门口，我用女巫的钥匙打开了墓园的大门。在墓园的大门里有许多骷髅士兵在把守着，但它们都不是我的对手。在一个墓穴中我得到了一把铁锹，有了铁锹就可以挖开死者的坟墓了。在墓园的东北角有一道铁门可以通往魔王的总部，但是那里有杀不尽的骷髅士兵把守着，而且坚固的铁门也无法打开。我只好悻悻地离开那里。在墓园的西北角有一个教堂,从教堂荒芜的景象看来这里已经好久没有人到这里作礼拜了。教堂的门口有一张告示，上面写着：这个教堂自从上一次与来自被封印在地狱的恶魔的恐惧战斗中就关闭了，在这里安息的是著名的 Brandin Hajalas，我们最敬爱牧师先生。可惜他在保卫教堂的惨烈战斗中壮烈牺牲了，而他伟大的名字将在我们的心中永存。缅怀了这位英雄之后我走进了教堂，在教堂的神龛上有一些邪恶的鬼火，看来得找到一些什么东西来熄灭这些鬼火。

回到永恒之花园，在地图西南部有一个陵墓，从墓碑上我得知这就是 Bradin Hajalas 牧师的陵墓，或许牧师先生的灵魂能够给我提供什么帮助，看来只好对不起他老人家了。好在西方人一向不忌讳这个，在牧师的陵墓中我找到了一瓶圣水。回到死者墓园中的教堂,使用圣水将神龛上的鬼火浇灭,通往死者之王的总部



的大门总算被打开了。我想起了女巫给我的警告,我知道眼前的敌人是强大的,但是为了大部落的和平,我一定要倾尽全力战胜魔王!

第六关魔王的总部

宏伟壮观的台阶、气势恢宏的大厅、精致独特的长廊和别出心裁的装饰,都无不证明这一切属于一个远久的、早已经被遗忘的国王。周围紧紧包围着我的是一种神秘而诡异的气氛,我不得不提醒自己对一切可能发生的最糟糕情况作好思想上和行动上的准备。在魔王的总部中到处都是强大的恶魔,这比起以前遇到的对手都要强大。在一个房间的壁画上我发现了一个奇怪的人,他的上半身和正常人无异,但是下半身却成为了壁画的一部分!这个人正在痛苦的呻吟着,看来被"囚禁"在壁画上的确是一种莫大的痛苦。出于同情我上前询问他为什么会沦落到如此境地,他告诉我,他也是前来讨伐魔王的勇士,但是因为实力不济反而被魔王使用邪恶的魔法"囚禁"在了这个壁画上,他也因此而受尽了折磨。他恳求我帮助他找到破解的两本魔法书籍并将之放置在适当的位置上,他就可以恢复自由了。

同时他给了我一把钥匙,我答应了他的请求。在地图的西北部找到"光明之书"和"黑暗之书",然后来到地图东北角一个书房中,这里有一个守护的邪恶魔法师,打败他之后将两本魔法书籍放置在相应的书架上,这时魔王的邪恶魔法就解除了。回到被困的勇士那里,他已经恢复了自由之身。他将一个施过强力守护魔法的盾牌送给我作为答谢。在解救了勇士的同时,地图西南方向一个房间里的魔法镜子打开了,通过镜子可以来到隐秘的房间之中,打败了守护这里的魔法师之后可以得到两把钥匙。使用这两把钥匙打开西北部的通道,这时在门口遇见了一个浑身白衣的机械师。他告诉我他的实验室已经被恶魔们占领了,他求我帮助他驱逐走那些妖魔。从地图的西部离开,通过蜿蜒的山道之后终于来到了机械师的实验室,击败了那里的妖魔之后,扳下一个机关可以来到实验室的二楼。

在实验室二楼有一个巨大的锅炉,将锅炉上的两个扳手拉下来,然后将红色的指针指向左边,扳动房间东北角的轮轴后,一个秘密的壁橱打开了,里面是一个5级的盔甲。再将红色的指针指向右边,连续扳动数次轮轴,再迅速回到楼下,这时一个瞬间移动的魔法镜子出现了(一定要多扳动几次轮轴,否则魔法镜子的大门会很快就关闭的)。通过这个魔法镜子可以回到白衣的机械师那里。告诉他恶魔都已经赶走了之后,机械师十分开心地离开了。从地图的北方出口离开可以到达一个新的区域。在这个区域的西北方向找到了一个巨大的国际象棋棋子——黑色的马。来到东北的一个房间里,这里的地板都是黑白相间的方格,就好象国际象棋的

棋盘一样。而出口被一个白色的皇后给堵住。将黑色的马按照国际象棋的规则放置在适当的位置（马的攻击目标是 2×3 方格的斜对角线），这时皇后的防守就会自动瓦解。通过这道门之后往西北方向走,在一个房间中我得到了一瓶毒药。回到地图西北方向的一个房间之中，那里有一个大门被树根堵住，使用毒药将树根毒死,这样树根萎缩之后就可以通过该房间了。

在地图的西北部有一个黑骑士要我帮忙找一个剑柄，如果我将剑柄交给他，他会给我优厚的报酬，并说这个剑柄就放置在他身后的山洞之中。我答应了黑骑士的要求。在山洞中找到了黑骑士要找的剑柄,这时机关被打开了,我赶紧离开山洞。将剑柄交给黑骑士之后,他用剑柄组装起一把锋利的宝剑。我向他索要报酬的时候,他居然使用宝剑来攻击我！我很快将他打败了,获得了一把 5 级的宝剑和一把钥匙。回到上一个区域中,来到地图东北的一个房间中。使用钥匙打开了房间的大门,就可以到达最后的地下城中了。

第七关龙之洞穴

在地下室的心脏地带中,我最后的敌人正在等待着我 。

一直向北走,终于见到了魔王。魔王扬言说要打败我,并要统治整个地上的世界。我当然不会让魔王的阴谋得逞。魔王会使用斧头和火球魔法进行攻击,而且攻击力十分强大。我利用房间中巨大的柱子和魔王展开了游击战，并且利用爆炸或闪电魔法进行反击。

一番激战之后我终于打败了魔王，他和他的野心在剧烈的爆炸中被彻底瓦解了,地面上的大部落又恢复了和平……



屠龙大会

CLIFF

现在你的主角正站在木制的平台上，回船上去，砍碎木桶，里头有弓箭；船底下的水里有一瓶酒。回到岸上，杀了兽人后，捡起卷轴，（以后不管干掉谁都要看看有没有东西可捡，用不著要我每次提醒你吧！）它后面的木桶里则有三颗苹果。沿著海岸走，你会发现有一条绳子，跳下去，再到水里去，面对墙壁的右边，有一个宝箱，拿到后再回到绳子处，攀著绳子爬上去，跳到对面的路继续走。当你看到阶梯时，赶快往后跑，因为有二个会爆炸的桶子冲著你来，接著去把那个骑士收拾掉，记得把 tower key 捡起来。然后打开通往塔里的门，进到隧道，杀了兽人，再跳过陷阱；接下来还有一个陷阱，要助跑才能跳得过去。干掉第二个兽人后，就出隧道了。把那只烦人的老鹰收拾掉，在你面前的是一座断桥，先跳到下面的平台，再爬到断桥的另一边。继续往下走，在一座高台上有一个弓箭手，用弓箭把它射下来后爬到高台上，往右走可遇到仙子 Fiona，还有拿到蘑菇。掉头回来再继续沿著路走，来到一个地方，会有三个弓箭手从远处射你，用箭把它们三个干掉，往下看，有块突出来的地方，跳下去，然后攀著绳子过去。到了尽头放开绳子，往上爬，再攀著另一条绳子过去。继续往前走，你会遇到一个 Chaos Knight 和一只老鹰，打倒它们，捡起钥匙，这儿有一扇门，开关就在左边的小路那儿。进了门，走上那座桥，同样地，用弓箭把那几个弓箭手解决掉，先往右边走，你就到了 Witch's Cavern。

Witch's Cavern

进了洞穴，你会遇到一个女巫跟你讲些有的没的，反正就是她施了咒语阻止你进入她的房子；然后留下三颗骷髅头就消失了。要破解魔法墙的方法很简单，只要按照骷髅唱歌的顺序砍它就行了。接下来你要找到钥匙才能进去女巫的房子，就在洞穴内的一个洞中，在某个火把的附近，得睁大眼睛仔细看。对了，那三颗骷髅头记得捡起来，水里的贝壳也要拿，蝙蝠也砍几只再进入屋内。放在圆柱内的魔法一定要拿，什么？不知道怎么拿？用剑砍破就拿得到了。屋内还有一本魔法书，里面记载 magic armour（翻成中文就是魔法盔甲啦）的制作方法，看到一个长得像炼丹炉的东东没？到炼丹炉前把材料选一选，最后选炉子，搅一搅，魔法就完成

了。出了屋子你就会遇到女巫,杀了她,然后走出洞穴。

DUNGEON

出了洞穴后,抬头看,有个塔是不是?爬到上面去,更高的地方有蘑菇,拿不拿随便你,现在进入塔内吧!走著走著,你会看到一条绳子,跳到绳子上抓住,慢慢地往下(一定要慢慢地吗?不能快快地?告诉你辨不到),就来到塔底了。先解决那个蜥蜴人,看到中央一块板子没?站上去,墙壁上就会出现光圈(这你得在女巫那儿拿到那个可看见隐藏东西的魔法才看得到,我之前提醒你了)。用弓箭射向圆圈中心,接著会出现两个圈圈,记得仙子说的话吗?射右边那个,然后是最左,再来是最右边那个。现在在你身后的门就可以打开了,走进去,小心避开迎面而来的火球,站到中间那块板子上,有一扇门会打开,赶快跑进去,手脚太慢的话就要再重来一次。杀了蜥蜴人后走靠右手边的路,你会遇到另一个蜥蜴人,将它解决继续往前走,你就来到大厅了。

这里也有一个蜥蜴人,干掉它,去启动开关,就在你一进入这个大厅的左手边,这么一来,右手边的第一个门就可以打开了。首先走右边,扳动开关,赶快回来走左边那条路,手脚太慢的话门会关起来,又要重来一遍了。直走再右转,也就是经过三个门后就没路可走了,你来到一个房间,扳动开关,跑到对面的房间,趁门还没关之前,启动开关,往右走,只要你走过所有的房间,你就会拿到一颗红宝石,若你扳错开关,就会被传送回原点。拿著红宝石回到大厅,把宝石放在其中一个台子上,就可以打开另外一个门了。在这个房间的尽头放著一颗黄宝石,哎!先别急著去拿,你得顺著绳子到底下去把出口的开关打开,否则就算你拿到宝石了也出不去。同样地,回到大厅把黄宝石放到另一个台子上,就可以打开第三个门。

进门后,跑到每块板子上去站一站,房间另一端的门才会打开;火球很多,能避就避,避不了就用秘技吧。经过这扇门,做掉那个蜥蜴人,捡起钥匙。接著你来到一处有个绿色的恶魔在等著你,干掉它,你就收集到 Demon horns。往前走,你会遇到一扇无法打开的门,不要紧,爬到台上去你就看得到开关了。进入下一个房间,杀了蜥蜴人,这里有一个银色的小门,不用怀疑,进去吧!接下来是一个难关了,启动开关后,有些地板会下降,有些会浮起,姑且称之为飘浮的板子　　简称浮板。过这关不需极高的智慧,但要有极大的耐心,只有一种路线可走,每次也只有一个开关可扳,你要在这些浮板上跳来跳去,并且经常转换视角,寻找下一个开关。当你第一次遇到二个开关在一起时,扳右边那个,第二次则扳左边那个,扳错马上死(这样也好,省了一些冤枉路)。在这关,你要做出一些高难度的动作,包括

大幅度的跳跃和攀爬等,很容易失足,建议多存几个档吧。当你看到一扇开著的门时,恭喜你,这关你已经过了。接著就沿著楼梯往下走吧,杀了挡路的蜥蜴人收集弓箭,来到底部会有一个跳梁小丑出现攻击你,用弓箭将它射死,就可得到 Teleportation Bracelet,有了这个手镯等于你就可以启动传送的功能,把宝物拿一拿就准备传送回地窖了。

顺著原来的路出了塔,跳下来,右边的路是通往女巫的洞穴,这次走左边那条路,路中间有一块突出的大石,慢慢地往前走,到快掉下去的时候用手抓著悬崖边缘攀过去。洞穴里有一个商人,你可向他买些东西,然后走向传送台。

FOREST

现在的你已经被传送到森林里来了,将那两个弓箭手解决后继续往前走,你会发觉周围的景色渐渐变成雪景。爬上峭壁后你会看到好几根柱子,这些柱子会射出弓箭,还有要小心地上有陷阱,雪地上显得较凌乱的地方就是陷阱,第一个钱包不可以捡,第二个可以。经过这些陷阱后你会来到一条小径,把路上的狼收拾收拾,走到双叉路,选左边的路,这里是 the first ruin。干掉站在城楼顶端的二个弓箭手,再杀了骑士,捡起卷轴,墙边找一找,有一个开关可打开门。

BARRACKS

这里算是军营吧,解决二个骑士后到前两个房间找找可以打开柜子的钥匙,不找也无所谓,并没有特别重要的东西,第三个柜子不要去开,那是陷阱。宝箱的钥匙在床的上方,跳上去就可拿到了。沿著长廊走,你会遇到一个弓箭手和一个骑士,这当然不是你死就是我亡了。接下来就是厨房,里头有一些食物,抬头看看,上面有两块肉。再继续沿著走廊走,有三把斧头像钟摆似的在那儿荡来荡去,过了这三把斧头,你要干掉那个 Chaos knight,在它之前还要小心墙壁会有一排尖锐物刺出来。往前走来到一个房间,下面有三个大木箱,分别用三个开关来控制;在进入房间的右手边的墙上有一个洞,看到没?你要把下面两个木箱排一直线,再把上面的木箱移过去,爬到上面的木箱上助跑往上跳、抓,你就攀住洞口了,爬上去,里面就是 Morghan 的房间。杀了 Morghan 可以得到 Morghan's key,记得魔法拿一拿,跳到椅子上去启动出口的门。出来后跳到木箱上再下来,最底部有一间刑求室,杀了看守者,可得到牢房的钥匙,桌上有 Hobbit's ear,以后魔法用得到,不过后来也可以买到。从原来的入口出去,牢房里有三个人,只有那个求你杀了他的是真的,其它人是假的。

FOREST

循原路回到森林的叉路，这次走另外一条路，过了门又有一条叉路，走左边那条路，你会来到一片悬崖，爬下悬崖后，你将会看到一把钥匙放在魔法阵中，拿到钥匙的方法就是用箭射破吊在上方的五个玻璃球。钥匙得手后回到那片悬崖爬回去，小心！有一个雪球滚过来了。躲过雪球后走回叉路，选还没走过的那条路走吧。

ICEBERGS

在浮冰上收集到三颗龙心后，来到对岸有二扇水晶门，先选右边那扇门。每扇水晶门分成四块区域，你要用弓箭分别射那四块区域，动作得快点门才会破。过了门一直走会遇到一个商人，如果你刚刚没拿到 hobbit' s ear，这次一定要买。继续往前走来到 the second ruins。

DUNGEON OF THE FEMALE DRAGON

来到第二个废墟，爬上城墙，找到两个开关，启动它们才能打开通往地窖的门(说成地窖好像有点小气，其实里头别有洞天，称「地城」也不为过吧)。进了门直走到底就没路了，往右走，你会到达一个小房间，捡起里头那只死老鼠再出来，有一条绳子可到达地城底部。进了房间你会看到墙上有一堆机械装置，你要把石头放下来使它滚到另一边去触动开关，开关启动后你就可以进入传送室了（懒得动脑筋的人我直接告诉你答案吧——步骤是从右边数来 2－1－4－3－4－5，不成功就再试一次)。

现在的你已经传送到一座塔上，闪过那些斧头过了桥就是矿坑了，将那些矮人矿工给解决掉，向左走来到矿坑的尽头，房间里有一个矮人巫师，干掉它捡起魔法书，你就知道 metamorphosis 的配方了，材料也都收集齐全了，利用炼丹炉把魔法制作出来吧。在房间的另一边找到开关，去启动开关，然后出了房间直走来到矿坑的另一区，最后是一排悬在空中的浮板。往左边看有两只蜘蛛在那里，但你得往右边走 (其实是要用跳的比较多)，绕了一大圈才能去干掉那两只蜘蛛。去扳中央的开关，出来后跳上左边的那组浮板 (不是往下的那组)，你会看到墙上有一个洞，没错，跳进去吧。

直走一段路后有一条叉路通往右边，那是黑龙的巢穴，等一下，先别急著进去，现在进去你也杀不了它。还是直走到底，右转，穿过一堵墙，你会遇见一个正在哭泣的兽人，事实上他就是黑龙猎人，刚刚制作的魔法现在就用得著了，将他变回原形后，他会将你的剑改造成火焰之剑，这表示你可以准备屠龙了。你可以直接循原路线回去屠龙，或者你嗜杀成性，高兴绕一绕多干掉几个兽人捡些不太好康的

也行。杀了黑龙后回到洞口,对面的高台即是你最先进来的地方,顺著浮板跳过去就可以离开这个地下城了。

VOLCANO

现在来到左边这扇水晶门，用同样的手法射破这扇门，有了火焰之剑你就可以轻易地砍了那只蓝龙,火墙就会消失,过了火墙你的剑会恢复原状。接下来你要过桥,先站在那块板子上让门打开,等那只骷髅出来攻击你,趁这个机会赶快跑过桥吧。你有没有发觉这里的景色好像一片火烧山的情况,没错,你愈来愈接近火山了。又遇到叉路了,走右边是一堵碰到就会被烧死的火墙; 走左边吧,找到一个兔人,他会要求你帮他杀那只龙,事成后,他会给你一瓶药水。到了火墙前面喝下兔人给你的药水，就可毫发无伤地穿过火墙了。再来你会遇一座桥，启动开关放下桥,然后跳上去撞钟。这真是太神奇了,你看到那个兔人没有,不用怀疑,就是刚才那一个,玩到这里,你有没有觉得你好像被「庄孝为」了,如果没有,恭喜你,你一定是个天真单纯又乐观知命的人。

好吧,既然身为英雄,就别计较这些小节了,辨正事要紧,看看接著要完成什么重大的任务吧！走了一段路,跳过几道熔岩流,你会在左手边看到那个兔人,这次你除了要帮他杀龙之外,还要帮他拿牛奶和坚果,别抱怨了,照顾一个饥饿的老兔人是多么伟大的慈善事业呀！在断崖的右边有一条绳子，下去你就可以拿到牛奶。跳过断桥,一直走到河岸边的大树下就可捡到五颗坚果。把牛奶和坚果拿回去给兔人,他就会赏你一瓶隐形药水,喝下这瓶药水,你就可以偷溜过死人骨头看守的桥了。(就在你刚刚捡坚果的附近嘛!)告诉你一件更呕的事情吧; 其实我发现不喝隐形药水也可以过桥，那个死人骨头一样当做没看见你，只不过你要跑到他旁边再跳进去就是了。

SUMMER FOREST

过桥后选左边的路走，Fiona 会出来挑逗你一番; 再直走，解决掉四个石头怪,收集它们的四颗心分别放在祭坛上,你将可以得到一万元。往回走遇到叉路右转来到一扇门前。这里笔者又要跳出来解释一下了，我也弄不清楚这到底是我忽略了什么线索,还是游戏本身的设计,反正我到处绕来绕去都找不到开门的钥匙,用砍的、用魔法也都没效,来来回回绕了不下十几遍,兔人那边也都去过了,就是不晓得怎么把门打开,后来我实在气疯了,跑到门旁边的那道墙乱跳乱撞,结果奇迹发生了,我竟然穿墙而过,这真是令人啼笑皆非。不管了,反正接著来到河岸边,跟那个商人买舵,花了 9995 元,简直是抢人。

RAPIDS

跳上木筏顺流而下，只要遇到叉路都选左边那条，小心地避开岩石，看到河岸就赶紧靠岸吧。

KINGDOM OF ELVES

下了木筏走上道路，又遇到叉路了，往右走一段路再右转可看见池塘和一个女的在那里，打倒那个女人就可以得到 elfin perfume，池塘里的贝壳也别忘了，将来会用到。接著继续走，来到一幢小屋前，先收拾那些狼，蘑菇捡一捡，就可以进入小屋了。咦？没有钥匙？就在门的上方啦！这个屋子里有一份卷轴、一本魔法书和一把钥匙。钥匙吊在屋子上方，跳上去把它砍下来就可以捡到了，去跟红衣老人说说话，哼！有眼不识泰山。

出了小屋直走，来到一片斜坡，继续往上走；当你感觉地开始震动时，赶快往回跑再右转，这样就躲过第一块大石。再继续走，第二块大石滚下来时躲到左边的凸洞里去就可以了。现在可以放心地向前跑了，来到独眼巨人 QK 的地方，杀了他就可得到 Cyclops' eye。走下斜坡右转，打开门直走，这儿就是 the third ruin 了。爬到城墙上按下开关，通往另一边的门就会打开。走过去，打倒牛头人，捡起它留下的 Minotaur's horn。爬上城墙找到一颗仙人掌再下来。对面有一扇门，好像打不开，没问题，回到小屋做出 exorcism 的魔法再回来，门自然就开了。

LAKE VILLAGE

跳上平台，杀了迎面而来的女战士，捡起她遗落的钥匙。在这里的战斗你要小心点，一来别被对方逼落水，二来别把敌人砍到水里去，免得拿不到东西。之后你会来到一间小屋，中央吊著一根绳子，下层通往左边的路，中层往右，上层则是中间那条路。先走左边的路到 dragon slayer 的小屋，屋钥匙在一个女战士身上。小屋里有关于药水知识的卷轴和一些魔法。然后回到有绳子的屋子，这次走右边的路，你将看到好几条垂吊的绳子，要试身手之前先存档吧。沿著绳子来到一座大平台，有二个女战士在堵你，在拿鞭子的那个身上有 treasure cabin's key。爬下平台顺著路走，你会看到好几间小屋，跳上屋顶解决女弓箭手，每间小屋都要去翻一翻，多变换视角看一看，有些角度会使地板挡住你要找的东西。有间小屋里有炼丹炉和一本魔法书，另一间有金箭，一定要拿到，这是要用来对付绿龙的。走另一条路回到有绳子的屋子，还是走右边的路到大平台，走到另一端勇敢地往下跳吧。

UNDERWATER RUINS

这是一座淹没在水中的城堡，中央的走廊有道石门，开关则在右边的走廊



里。通过门后浮上水面,你就来到绿龙地城的入口了。

DUNGEON OF THE GREEN DRAGON

从入口进来后跳上走道,往左走砍倒尸,拿了钥匙走到右边,看见一扇门,门后是座很伤眼睛的迷宫,至于怎么走出迷宫嘛?等到你绕得头昏眼花时就差不多快出来了,可别昏了头又走出原来的入口哦!出口门外没有尸。沿著走道一直走,你会遇到一个胸前佩带护身符的尸,他就是绿龙猎人,将 exorcism 施在他身上,他就会赐予你 psychic protection 的魔法。喂!先别急著离开,抬头看看墙上,有一组符号是吧?把顺序记下来,进入下个房间后,按这个顺序绕柱子就可以解开封门的魔法。接下来用金箭射杀绿龙。

ROUTE TOWARDS THE RED DRAGON

杀死绿龙后传送回 the third ruin,走回小屋和红衣老人说话,这次他可对你另眼相看了。改造了剑之后,回到你做掉独眼巨人的地方,再往前走,你会看到空中一排忽隐忽现的浮板,从最左边的那一块跳起,一块一块地慢慢跳,最后就来到对面的传送台了。

DUNGEON OF THE RED DRAGON

现在的你身在红龙的城堡内,调整镜子的角度使三道光线射到门上,门就开了。要杀死双头龙的方法就是砍下那两颗头,跳到椅子上,椅子下陷入口就现出来了。

TREASURE PIT

杀死 Morghan 就等著看结局了。

Ka52 鳄鱼中队操作说明

操作说明

Miscellaneous 选项

Ctrl + P:Pause 暂停

Ctrl + O:Options 选项菜单

Ctrl + G:Screen Grab 屏幕截图

ESC:Exit (out of game, menus, etc) 退出游戏

Numpad /:Skip Tutorial Audio 停止导航音效

Systems 系统

B:Windscreen Wipers: ON/OFF 风挡雨刷

Ctrl + B:Intermittent Wipers: ON/OFF 雨刷断续开启

Ctrl + S:Spotlight: ON/OFF 聚光灯

G:Landing Gear: UP/DOWN 起落架

Ctrl + E:Eject 弹射逃生

C:Chaff 铝箔干扰弹

F:Flare 曳光弹

Flight 飞行

Ctrl + R:Rotor Brake/Engines: ON/OFF 开启发动机

+ :Increase Collective 增加油门

– :Decrease Collective 减小油门

<:Yaw Left 左转弯

> :Yaw Right 右转弯

↑ :Cyclic Forward 机身向前倾斜

↓ :Cyclic Backward 机身向后倾斜

←:Cyclic Left 机身向左倾斜

→:Cyclic Right 机身向后倾斜

A:Autopilot: ON/OFF 自动飞行

H:Autohover: ON/OFF 保持高度

Weapons **武器**

Ctrl + M:Weapons Master Arm 取得武器控制权

D:Weapons Manual/Automatic setting 武器手动/自动设置

Backspace:Weapons select 选择武器

Space:Weapons Fire 开火

R, Numpad 1:Target boresighted unit 锁定目标

T:Select Next Target 选择下一目标

Y:Select Previous Target 选择上一目标

U, Numpad 3:Track Current Target 锁定目标

O:Add friendly units to the target list: ON/OFF 锁定己方目标

S:Rocket Salvo/ Gun RoF select 机炮/火箭速度切换

I:Weapons Officer Independent/Dependent 独立/依靠瞄准模式

J: Weapons Officer Prioritise Primary: ON/OFF 武器操作员优先选择模式开启/关闭

K:Weapons Officer Prioritise Air: ON/OFF

L:Weapons Officer Prioritise ADA: ON/OFF

Communications **通信**

Q, 0:Select ALL channels (All friendly helicopters) 选择所有通信频道

Ctrl + 1:Select Channel 1 (Group 1) 选择频道 1

Ctrl + 2:Select Channel 2 (Group 2) 选择频道 2

Ctrl + 3:Select Channel 3 (Group 3) 选择频道 3

Ctrl + 4:Select Channel 4 (Group 4) 选择频道 4

Ctrl + 5:Select Channel 5 (Group 5) 选择频道 5

E:Order: Follow me "跟着我"

Z:Order: Go to NOE

X:Order: Bob – up

2:Order: Follow Mission Briefing "按计划行动"

3:Order: Attack My Target "攻击我的目标"

4:Order: Go to the Briefed Height "到达预定高度"

5:Order: SEAD "压制防空火力"
6:Order: Engage Primary "攻击首要目标"
7:Order: Engage Secondary "攻击次要目标"
8:Order: Engage AFV "攻击装甲车"
9:Order: Engage ALL "攻击所有目标"
Insert:Order: Disengage "停止攻击"
Ctrl + Insert:Order: End Disengagement "恢复攻击"
Delete:Order: Wait "等待命令"
Ctrl + Delete:Order: End Waiting "结束等待"
Home:Order: Return to Base "返回基地"
End:Order: Go to Rally Point "到达集结地点"
Ctrl + End:Order: Go to ARSP and Reload/Refuel "到达补给地点"
Page Up, Shift +1:Order: Go to Next Waypoint "到下一导航点"
Page Down, Shift + 2:Order: Go to Previous Waypoint "到上一导航点"

View **视角**

Ctrl + F1, Enter:3D Cockpit: ON/OFF 3D 座舱
F1:Forward Cockpit View 座舱视角
F2:Exterior Chase Camera View 尾追视角
Shift + F2:Fly-by Camera 掠过视角
Ctrl + F2:Cycle Fixed Camera View 循环选择视角
F3:Zoom to left MFD 左显示仪
F4:Zoom to right MFD 右显示仪
F5:View: Targeted Enemy Unit 观察敌人单位
Shift + F5:View: Player team members 观察下一友机
Ctrl + F5:View: Previous player team members 观察上一友机
F6:View: Enemy units 观察敌人单位
Shift + F6:View: Previous enemy units 观察上一敌人单位
Ctrl + F6:View: Closest enemy unit 观察最近敌人
F7:View: Friendly units 观察己方单位
Shift + F7:View: Previous friendly units 观察上一己方单位
Ctrl + F7:View: Closest friendly unit 观察最近己方单位



F8:Missile Camera View 观察导弹

Shift + F8:Pole Camera

F8:Drop Camera View

M:View: In – Flight Map 地图

N:Night Vision: ON/OFF 夜视仪

Numpad *: Padlock current target 锁定当前目标

Numpad 0:Select next target and Padlock 锁定下一目标

Numpad Del: Select previous target and Padlock 锁定上一目标

Numpad 4:Pan View Left (interior and exterior) 观察左方

Numpad 6:Pan View Right (interior and exterior) 观察右方

Numpad 2:Pan View Down (interior and exterior) 观察下方

Numpad 8:Pan View Up (interior and exterior) 观察上方

Numpad +:View: Zoom In (interior and exterior) 缩小

Numpad –:View: Zoom Out (interior and exterior) 放大

Numpad 5:Centre cockpit view 观察正前方

Ctrl + Numpad 1:View: Helo Group 1 观察机群 1

Ctrl + Numpad 2:View: Helo Group 2 观察机群 2

Ctrl + Numpad 3:View: Helo Group 3 观察机群 3

Ctrl + Numpad 4:View: Helo Group 4 观察机群 4

Ctrl + Numpad 5:View: Helo Group 5 观察机群 5

MFD 多功能显示

[:MFD 1: Change mode 改变多功能显示仪 1 模式

Shift + [:MFD 1: Reduce system range on MFD 减小多功能显示仪 1 范围

Ctrl + [:MFD 1: Increase system range on MFD 增加多功能显示仪 1 范围

]:MFD 2: Change mode 改变多功能显示仪 2 模式

Shift +]: MFD 2: Reduce system range on MFD 减小多功能显示仪 2 范围

Ctrl +]: MFD 2: Increase system range on MFD 增加多功能显示仪 2 范围

':Change Radar mode 改变雷达模式

HUD 抬头显示仪

; :Change HUD modes 改变模式

Shift + + :HUD Brightness Increase 增加亮度

Shift + – :HUD Brightness Decrease 减小亮度

Shift + / :HUD Colour Change 改变颜色

Cockpit **座舱**

Ctrl + C:Cockpit Light: ON/OFF 座舱灯

Ctrl + + :Cockpit Light Intensity Up 增强灯亮度

Ctrl + – :Cockpit Light Intensity Down 减小灯亮度

Ctrl + N:Navigation Lights: ON/OFF 导航灯

Network **网络**

Tab:Activate Network Message 开启发信息功能

` :Send chat message (only if text has been input) 发送信息

Ctrl + ` :Cancel chat message 取消信息

V:Network Score 对战得分

Shift + Numpad 1:Send Preset message 1 发送信息 1

Shift + Numpad 2:Send Preset message 2 发送信息 2

Shift + Numpad 3:Send Preset message 3 发送信息 3

Shift + Numpad 4:Send Preset message 4 发送信息 4

Shift + Numpad 5:Send Preset message 5 发送信息 5

Shift + Numpad 6:Send Preset message 6 发送信息 6

Shift + Numpad 7:Send Preset message 7 发送信息 7

Shift + Numpad 8:Send Preset message 8 发送信息 8

Shift + Numpad 9:Send P reset message 9 发送信息 9



Diablo Ⅱ Beta 版本初体验

游戏角色体验

终于得到了 Diablo II 的 Beta 版本，马上对这个玩家期待已久的游戏进行了试玩，下面是我们对这个游戏的 5 个角色的感觉：

1. 巫师(Necromancer)
2. 游侠(Paladin)
3. 野蛮人(Barbarian)
4. 女巫(Sorceress)
5. 女战士(Amazon)

巫师(Necromancer)

Diablo II 中的巫师是一个体弱的魔法武士，可以使用召唤术以及各种魔法攻击敌人。看起来巫师是一个强大丰富的角色，他与原来 Diablo 中的各个角色都不同(不过他与最近 Westwood 的游戏 NOx 中的魔术师有些类似)。巫师最初使用一个魔杖作为武器，他还可以用魔杖召唤地上的尸体站起来为其调遣。

最初巫师一次仅仅能召唤起一个骸骨进行攻击，而且这个骸骨本身也比较弱，随着巫师级别的增长，可以一次召唤其更多的骸骨，骸骨的力量也将增强。巫师升级后还可以召唤骸骨魔术师以及其它的生物。这些被巫师召唤的生物是由计算机进行自动控制的，不过他们将很好的保护在巫师周围御敌。由于巫师召唤起的角色将为保护巫师与敌人以死相拼，因此巫师可以将这些召唤部队摆在前面作为先头部队，自己躲在在后面，不过这些骸骨消灭敌人后，巫师所获得的经验点不如自己亲自动手获得的多。

巫师还具备各种进攻性和防御性魔法。他可以发射多个魔法利齿攻击敌人，还可以生成难以置信的魔法骨骼盔甲抵御敌人的攻击。他可以诅咒自己的敌人使之更容易受到损害，等等。由于在 Diablo II 中，你可以自由分配经验值，有选择的增强某项属性，因此你也可以向不同的方向培养巫师，不过其召唤术是比较有用的特技，最值得培养。

Diablo II beta 版本仅含有第一和第四章。现在这个版本中，如果多人进入同

一个游戏世界,还存在着一些滞后问题,而且从技术的角度看,游戏的图象显得有些陈旧,但是游戏的图象设计还是非常有创造性的。除了一开始之外,游戏中你感觉不到装载数据的时间。游戏的节奏很快,游戏的界面设计也很优秀,声音效果则异常出色,(虽然声音效果特征与原来的 Diablo 类似)。这样看来, Blizzard North 的开发人员没有荒废时间。

游侠(Paladin)

游戏的 beta 版本 CD 一送到办公室,Gamespot 的编辑们立刻行动起来,开始测试这个玩家最期待的游戏。编辑们测试了游戏的全部五个角色, 进行了游戏第一章的三分之一多,下面是我们对游戏中的游侠角色的印象:

进入游戏后,你到达小镇的一个广场中,这里是流浪武士的营地。在这里,有一个名叫 Warriv 的 NPC 在等你,Warriv 很向往游侠的生活,在对话中表现出他对于能见到这样一个高级骑士感到兴奋。小镇现在处于混乱中, 四周被 Andariel 的邪恶影响所感染。虽然小镇现在不信任外来的陌生人, 但是小镇中的长者 Akara 还是交给了你一个任务,如果你能完成这个任务,你就会被小镇接纳。

你的第一个任务是清理 Den of Evil。这个地方布满怪异的生物,包括蛇魔,僵尸以及各种巨兽。如果你可以清理这里,就可以回到 Akara 那里继续冒险。

作为游侠,控制相对比较简单,这个角色是游戏中是最强的,但同时也可以使用多种魔法。Diablo II 中的野蛮人(barbarian)虽然体力上要超过游侠,但是却不会魔法。游侠可以用各种物品加以装备,比如剑,盾,盔甲等等,同时游侠几乎可以使用游戏中所有的武器。游侠一开始就具备一些能力,可以帮助他更好的冒险。每一个角色都有三组技术可以学习, 游侠可以学习的技术类别是格斗技术 (combat abilities),进攻(offensive auras),防御(defensive auras)。游侠在低等级的时候有两个特殊格斗技术,称为牺牲(sacrifice)和怒殴(Bash)。牺牲是一种强力的攻击模式, 这种模式将消耗一定的健康值, 但是将使你的攻击力提高一倍。即使在第二级, 一次牺牲性攻击也可以打倒一个巨兽。而怒殴则是一种更普通的防御 – 攻击模式。

防御则是一种防御罩类的法术, 可以起到保护作用, 这种法术将慢慢的持续性的消耗你的魔法值,只要你的魔法值还存在,这种法术就可以有效果。防御类的最初两个法术一个是祈祷 (Prayer), 这种法术将使你和周围队员的生命值得到回升,另一个则是阻火(fire resistance)。第一个进攻类的法术则是威力(Might),可以增加你个伙伴的攻击力。在你的级别增加后,将会获得新的技术。

游侠是一个各种属性比较平均的角色，格斗技艺良好，同时也具备一些魔法，使其在格斗中不输于野蛮人。当然，游侠无法掌握象巫师或女巫能具有的那样强大的魔法。他的魔法在更大程度上仅仅是补充性的，当然，这些印象仅仅是从前六关的印象得出的，也许在更高级别他能学会一些更强大的魔法。

Diablo II 在基本上要比原来的版本更有意思，仅有的缺点是一开始我们觉得其图象有点令人失望，在连接 Battle. net 的时候存在问题，而游戏的深度和可玩性是令人难以置信的，这主要是由于游戏中极其丰富的武器和物品设计以及三个可扩展的技术。

野蛮人(Barbarian)

在 Diablo II 中，野蛮人的体力是最强的，因此他最适合于短兵相接的格斗。他不会任何魔法，这样使用他进行游戏是很简单的。处了力量强大，控制简单之外，这个角色招人喜欢的一个特色是野蛮人可以同时使用两件武器。鼠标的左键控制野蛮人的右臂，鼠标的右键控制其左臂。在一开始，控制他接近敌人然后同时按两个鼠标键进行攻击令人感到不习惯，但很快我就喜欢上了他的这种独特的技艺。

虽然没有魔法能力，但是野蛮人也有一些特殊技巧作为近身格斗的补充，这些技术以三个核心技艺为基础：高级格斗技术（combat mastery），格斗技术(combat skills)，以及战争呐喊(war cries)。我现在控制的野蛮人只有 4 级，随着每次升级，都可以获得一些经验点用于提升三个技艺。高级格斗技术将增加野蛮人使用格斗武器的技术，比如剑，斧，矛，杖，虽然现在下结论还为之过早，但是我觉得提高野蛮人的这个技艺是最值得的。格斗技术将提高野蛮人的格斗效能，比如用怒殴(bash)增加破坏力。战争呐喊可以看作是一种类似于魔法的东西，野蛮人依靠各种战争呐喊技术来影响旁边的情况。现在我的野人掌握的有嘲笑 (taunt)，用以减低敌人的防护力；警告 (alert) 用以提升自己人的感知能力；恐吓 (frighten) 用以下退附近的生物。

虽然现在没有定量化的测试，但是看来野蛮人比其它角色的攻击力升级速度快，而魔法力的升级速度则要比其它人慢。

游戏的图象的确有些令人失望。在 640x480 分辨率下，使用视差效果渲染的场景与我期望的有一些差距。不过在玩这个游戏一段时间后，你将深深地沉浸在游戏的内容中而忘了视觉上的问题。在 Battle. net 游戏上 beta 版本也存在问题，建立一个两人以上参与的游戏几乎是不可能的，游戏的迟滞使你几乎无法移动角色了。不过这些问题在单人游戏中都没有出现。

具我们所知，Diablo II 的 beta 测试将持续一段时间，该游戏可望在 5 月底到 7 月初之间这段时间发布。

女巫（Sorceress）

女巫可以发射火，冰以及闪电魔法，如果你希望在游戏中看到漂亮壮观的魔法场面，就该使用这个角色。象在 Diablo 中一样，使用魔法将消耗魔力值，只要有足够的魔力，女巫可以快速地连续地发射火焰魔法。在很多方面，她与原来 Diablo 中的巫师类似。不同之处在与，Diablo 中的巫师的魔法比较杂，而 Diablo II 中的女巫魔法种类少但是威力大。

象其它角色一样，女巫也具备三个能力基础，分别是闪电魔法，火魔法，以及冷魔法。第一级的火魔法是一种直线发射的火球，仅能攻击一个敌人。第一级的闪电魔法可以攻击多个敌人，第一级的闪电魔法将向蛇一样随机的向着你规定的方向延伸出去。第一级的冷魔法与火魔法类似，不过是发射冰球。多数第一级的魔法和技能都与 Diablo 中的类似，不过还是有写有趣的创新，比如在冷魔法中，有一种称为冰冻盔甲（frozen armor）的，可以将你的攻击者冻住，还有一种称为冰霜新星（frost nova），与原来 Diablo 中的 Nova 魔法类似，只是发射的是一圈冰雪而不是闪电。

与其它游戏中的巫师角色不同，Diablo II 中的女巫可以使用多种武器，包括短剑，不过如果你不想女巫很快死去的话，还是尽量别让她以近身格斗的方式对敌。实际上，她在游戏中是魔力最强的角色，同时也是攻击力最弱的角色。当女巫的魔力用尽的时候，只有两个选择：逃跑和战斗，我们认为战斗不是一个聪明的选择。不过好在游戏中女巫的魔力值将自动恢复，借助火魔法中的温暖魔法（warmth），她的魔力可以更快的恢复。

现在看来，女巫已经有很不错的魔法，足以应付敌人。在这个 beta 版本中，女巫的高级魔法都不能使用，我们只有等到游戏正式发布才能一睹她更神奇的魔法了。

女战士（Amazon）

经过了看似无边的等待，我们终于迎来了 Diablo II beta。原来 Diablo 中我最喜欢的角色 rogue，现在已经变成了女战士。她一开始使用的武器也不是弓箭，而是梭镖，当然，你最后可以买到或者捡到梦想的弓箭，不过需要注意的是，在 Diablo II 中，箭不再是无限制的了。

Diablo II 在图象上进行了增强，不过由于它开发周期太长，其图形技术与近



期的一些新游戏相比显得陈旧。象原来一样,游戏的整个风格是暗淡和昏暗的;日夜的交替仅仅是黑暗程度的不同，不过这是可以理解的，游戏中描绘的世界是一个被邪恶诅咒的世界嘛。不过即使是在最无望的世界上，太阳也还是应该有时候能看到啊。

虽然游戏单人方式很有趣，但是游戏的多人方式却很糟。保存游戏设计的不够简单直接,而且我数次被从服务器中排除,只得重新建立自己的角色。

游戏过程很平顺，Diablo 的游戏迷将喜欢它。在我进行这个游戏的短短的一段时间中,我没有发觉什么特别有用的技巧和装备,在游戏中黄金显得比较短缺,游戏中也再没有完全免费的方式可以将你的生命值补充满。你在小镇上有一个私人的储藏柜,可以放置有限的物品和黄金。

游戏中令人愉快的改进有:魔力值现在是自动恢复的,它恢复的很慢,不过这是因为我不是一个魔法师，而是一个善于使用距离武器的战士。因此魔力的自动恢复速度是足够的,如果你喜欢使用魔法,那就要更多的依靠药剂,圣地等等。游戏中的级别非常的大,第一级的规模我觉得就几乎等同与整个 Diablo 游戏了。不过回到小镇的魔法门变的很容易，当你收集到很多物品后，可以立即回镇上卖掉。

游戏中的怪物有着我们熟悉的外表。其造型和声音都是我们所熟悉的。

求婚 365 日 2

由大宇资讯股份有限公司代理发行，香港 GAMEONE 设计研发的求婚 365 日Ⅱ已经与大家见面了。故事是由于二十五年前，富商为女儿举办了一个选婿大赛,被选中的人就可以成为他的女婿。时至二十五年后的今天,当年被选中的人又再一次为自己的女儿举办了选婿大赛。在众多的候选人中选出了四位人才，让他们互相竞争。期间需要玩家不断提升自己的财富和能力，而成为三位富家女的理想对象。

准备篇

游戏开始的时候玩家可选择不同类型的男主角中的其中一位，他们分别是：为人诚实、有爱心但不够浪漫的正宏、友善而又不拘小节却头脑简单的戴历、天生聪明没有运动细胞的希洛和爱制造浪漫但轻浮不够诚实的志专。到底应该选择那一位,就要看玩家的喜好了。

其实选择那一位都可以，因为各位还要在游戏中慢慢提升他们的能力，才有机会脱颖而出。根据我的经验,建议初级玩家不论选择谁,最好还是把他的特征改为天才和运动白痴,专长为住宅管理。因为天才的领悟力比较强,学的东西就比较快。运动白痴不要紧,以后多努力就行了。

另游戏中建住宅是最赚钱的，所以选住宅管理是不会错的了。女主角的选择就留给大家吧,选一个自己喜欢的。它们是 16 岁读高中的瞳瞳,性格天真活泼、有爱心,嗜好饲养小动物,身高 159cm,三围:83cm,57.5cm,82.5cm,择偶条件低;18 岁的读大学小纯，性格文静、内向，嗜好阅读，身高 165cm，三围：82.5cm,57.5cm,80cm,择偶要求中;23 岁在大陆做生意的小葵,性格成熟有女人味、外冷内热,嗜好剑击,身高 171cm,三围:87.5cm,60cm,85cm,择偶要求高。最后是地图的选择,由小到大分别有香港、台湾和亚洲。

一切准备就绪,游戏正式开始。

事业篇

游戏的开始我建议大家可以先建住宅，前面已经说过，住宅管理是赚快钱中最好的一个行业,如果你的专长还是住宅管理,那么你的收入就成倍的增加了。当你已经拥有了六至八幢住宅后，每个星期就可以有一笔可观的收入，开始修建自己的训练场所吧。

训练场所不仅何以提升你自己的各项能力，还可以削弱对手的能力，可谓一举两得。最好每种训练场所都至少三间。还支持的住吧。有了一定实力之后,我们已经有能力去攻击对手了。若大家想做做酒店大亨的话,可以多修建酒店,不过酒店在游戏中不怎么能赚钱,虽然对手只要是经过的都要付钱,但付的不多。根本不能至人于死地！工业的例如工厂、打桩机及焚化炉,分别对应破坏住宅、酒店和训练场所。

我觉得不怎么好,攻击对象要在一定范围内,而且还要消耗一定的“心意”,而且还不能赚钱！在求婚 365 日 2 中,卡片是非常有杀伤力的,但有的卡片也很容易让对手转移、防御或反击,请慎用。这时候大家可以选择一些不能作反抗的卡片来用,只要你有足够的“心意”,强烈建议你用地震卡,此卡可以把对手所有的房子降一级,而且是不能转移的。对手只能在隆隆声中看着自己的房子消失。

求偶篇

现在,钱对于各位玩家已经不是问题了,能力还有了一定的提高。如何去追求女主角呢？首先要在这里告诉大家,在求婚 365 日 Ⅱ里面,玩家所选择的女主角是会出现在游戏场景中的,如果你的状态大好,而又在大街上碰见她,那么她就会更加喜欢你了;反之,就麻烦了,所以大家千万要小心。有时候碰上她心情好,就会帮你的建筑物升级,相反的,嫌你建得太丑,很有可能就把它给拆了。现在大家知道女人恐怖了吧。

每逢星期一至星期三,她会提出三个条件,例如想要的礼物、某项能力高的人等,玩家们一定要投其所好,千万不要让她失望。如果成功,那么这个星期可以跟她约会的很有可能就是你。买礼物要去商店,大家要记住你只能放下一件礼物,千万不能多买,否则就旧的礼物就会被覆盖。跟我们熟悉的心跳回忆一样,当你成功跟女主角约会,就要回答她所提出一些简单的问题,这个我就不细说了,还是留给大家去思考吧。

完结篇

差不多每个游戏都犯着同一个错误，就是缺乏耐玩度。正所谓无敌是最寂寞的，游戏刚开始的时候是有点难度，但到了游戏的后期，可以说是熬过去的，没有

任何挑战性。

幸好在求婚 365 日 Ⅱ精心为玩家准备了几个好玩的小游戏，供大家解闷。最后大家不要忘记，只要大家成功追求到所有的女主角，作为隐藏人物的香港红歌星张柏芝就会出现，成为各位的追求目标了。这个游戏的最大一个特色就是全程都是粤语配音，隐藏人物的张柏芝还是原声配音的。缺点总结出来就是慢，即使你已经选择了最快的移动速度，也不见有什么改变。

附卡片表：

地震卡:90 夺财卡:80 夺爱卡:80 愤怒卡:15

催眠卡:20 生病卡:40 犯众憎卡:20 封杀卡:20 千斤卡:15 讨厌卡:30

偷窃卡:40 学识卡:15 运动卡:15 诚实卡:15 浪漫卡:15 爱心卡:15

魅力卡:15 防御卡:20 反击卡:25 转移卡:15 改建卡:10 购地卡:50

建楼卡:30 毁灭卡:20 转向卡:15 缓慢卡:20 路障卡:20 开心卡:15



英雄传奇 5:火龙试炼盗贼篇

在游戏主人公的三种职业选择中，盗贼的冒险生涯依靠的是机智灵活与运气当然高超的职业技能更是必不可少的，因此在设定人物初始状态时应优先考虑提高其开锁技巧秘密行动及投掷〔Lock Picking Stealth Throwing〕的等级。如果能再为其加一点魔法值那么冒险生涯将更有乐趣。相信凭借出众的技能和神出鬼没的身手一定可以查明真相并拯救陷入苦难中的人民。

第一天 SILMARIA 之行

你被大法师 Erasmua 召唤到位于 Silmaria 的诺伯山地区东部的家中。顺着道路向左经过巨大的竞技场和宏伟的地中海风格的建筑物来到了国王大厅的门前。进去后穿过房间来到高台前遇到了 Logos 和 Rakeesh 同二人交谈，了解到参加新王位竞选的前提条件是必须在该国的银行内存入 1000 个 drachmas〔一种古希腊银币〕你的父亲—— Shapeir 的苏丹已经给了你 300 银币 而 Logos 和 Rakeesh 各给你 100 银币 因此剩下的 500 银币就是你首要解决的问题。同时还了解到 Rakeesh 每逃诩在竞技场的附近晒太阳。离开大厅向东经过竞技场见到了等候在阳光石的 Rakeesh。他会给你魔法抓钩 同时了解到一群雇佣兵正向这里逼近。然后阅读左边的诺伯山公告牌〔定期阅读公告牌是游戏进行当中获得信息的重要途径〕。此后穿过公告牌左边的拱门沿着台阶去 Silmaria 的商业中心——市镇广场。台阶右边矗立着飞狮雕像的建筑物就是银行。进去后同银行家山姆交谈，他认出了你并核实了你的存款帐户。再次同山姆交谈从银行提出 100 银币。穿过水渠上的人行桥，来到了水果摊前。摊主 Marrak 是个对此地情况了如指掌的人，从他那里会得到大量详细的信息。然后你会发现他的水果物美价廉〔仅一个银币〕，于是向他购买 20 个水果。Marrak 右方有一条通往码头方向的路拾阶而下来到武器店。在同武器店老板 Pholus 一番讨价还价后购买了 5 把匕首，因在此后的情节中加入盗贼公会须交纳 100 银币，因此不要因购买武器而透支。从武器店出来后赶奔山上着名的冒险家函授学校。同冒险家交谈并借一本关于教你如何游泳的书

〔用鼠标点击画面前景最右的一堆书〕。或者在你提高你的盗贼等级后回来偷取这本书也可。得到书后，让主人公阅读它，然后你会发现书不见了，但主人公已学会了游泳的基本技能并积累了 100 点的游泳技能值。虽不能算是游泳健将但至少不会溺水而死了。现在下山来到码头地区，在一片礁石林立的地方捡起一些石头，看看时间还早〔没到下午五点〕便开始练习投石块。这样可以增强力量并提高投掷技能的等级。但记住千万不要击中周围的镇民，如果发现体力降的很低可以恢复一小时。随着时间的飞逝你会觉得肚子有些饿。现在知道购买水果的用意了吧。五点以后就可以去“死鹦鹉”旅馆了。进去后向独自坐在桌前的独臂人—— Arsets 出示盗贼标记。他会告诉你小心西面桥下的陷阱。然后同酒吧侍者 Budar 和跳舞女孩儿 Nawar 交谈，再花 10 个银币向 Budar 买杯啤酒，但千万别喝。顺右边的梯子爬上大阳台，将啤酒给坐在桌旁身披斗蓬的家伙，他会告诉你敲桥下的门。顺原路返回，再从左面的梯子爬上一个小一点的阳台，并向一个叫 Ferrari 的胖男人和 Ugarte 出示盗贼标记。在交谈中得知盗贼公会在镇子西面的桥下，同时 Ugarte 提醒你小心陷阱。

出了旅馆从左面爬过山，穿过拱道来到镇子的西侧，经过冒险家公会并过桥下到桥塔的左面并用鼠标点击桥塔侧面的底部，如果现在是白天〔还没超过六点〕你将无法进入关闭的盗贼公会，因为它只在夜间开放。千万不要听信穿斗蓬男子的话而直接敲门，否则将会受到“意想不到”的欢迎。拆除陷阱进入盗贼公会。在这里又见到了 Arsets 他会告诉你关于争夺盗贼首领位置的竞赛和黑鸟的消息。交谈后交纳 100 银币的入会费成为盗贼公会的一员。然后购买一个火把〔Torch〕和一把有点象瑞士军刀的盗贼小刀〔Pickpocket Knife〕，后者会使主人公的盗窃技能增加 100 点。记住：讨价还价是在你购买任何道具时一定要做的，除非你是个挥金如土的富翁〔冤大头〕。用盗贼小刀不停的在一个假人身上练习直到被告之停下为止。然后从盗贼公会出来按[K]进入隐蔽行动模式，在这种模式下人物的行动会迟缓但会提高秘密行动的技能。一直来到诺伯山的有暗淡窗户的地中海风格的建筑物前〔此时已是八点多了〕。使出你最擅长的牛号撬锁本领打开门上的锁进去〔也许会失败但不要放弃多试几次即可〕。里面漆黑一片，用火绒点燃在盗贼公会购买的火把，然后用火把点击主人公。现在可以放心大胆的搜索了。先从桌上拿走雪花石制成的罐子，然后是床上的金指环。从右边靠墙的小箱子里得到 20 银币。移开小箱子旁墙上的一幅画发现了一个保险箱，拆除机关得到 300 银币和一些珠宝。给主人公装备匕首后，穿过房间来到一高柜前。



使用匕首你会发现……另一把匕首。好，看来这里已被洗劫一空了。于是心满意足的离开这里。如果现在的时间没超过十一点，那么你还可以继续提高任意一项盗贼技能。

1. 回盗贼公会去练习盗窃技能，用小刀继续在假人身上练习；
2. 继续在隐蔽行动模式下〔Sneak〕在镇内闲逛，以提高秘密行动的技能；
3. 在镇内牛号撬锁以提高开锁技巧；
4. 从镇子西边出去，在靶前投掷匕首以提高投掷技能。

在午夜前来到 Gnome Ann 的蓝德旅馆，同老板交谈后得知房租费按整月结算，拿完钥匙后上楼，进到自己的房间内〔用钥匙或使用开锁技能都可以〕。出于职业习惯的从床上偷走被单，然后带着贼不走空的快感一觉睡到天明。

第二天 参观科学岛

起床后下楼找老板要了点早餐，吃过后便直奔冒险家公会。进入公会，点击门旁的日志手册，阅读它可以了解其他冒险者的事迹，其中包括 Elsa von Spielburg Magnum opus 和 Kokeeno pookaneeso。在日志手册上登记后，阅读上方的公告牌，从中可得知药剂师需要飞马的毛xvi商人 Sarra 则希望得到曾在 Silmaria 西南的海滩见过的篮子。穿过房间同心地善良但容貌怪异〔有点象牛魔王〕的公会首领 Toro 交谈后出公会穿过拱门向码头方向走去。在码头上会遇到 Silmaria 仅存的渔夫 Andre 每天午后他都会在船上修补鱼网。你要同他认真交谈，因为从他那里你会得到许多有用的信息和一些鱼〔就是小点儿〕而且他的船今后会对你有很大帮助。告别 Andre 后，来到武器商店向 Pholus 购买一支长矛〔别忘了杀价〕。然后穿过远处右侧的闸门来到通往科学岛的码头，在这里你会看到一部巨大的风车和一艘船。扳动靠近风车的拉杆，发动船的引擎，然后点击蓝色制动箱上的拉杆〔在控制台的右侧〕用力拉。啊，制动杆断了。这下糟了。不收起制动杆，这艘船是不会移动的。现在只好用什么东西来代替它了。万般无奈之余只好用刚购买的长矛代替已破损的部件了。就这样当你终于拉起临时制动杆时，船终于移动了。当船靠近码头时，再次扳动制动杆使船在码头边停好，然后飞身上船。现在运用你的投掷技能，将石块或匕首投向蓝色制动箱上的拉杆〔长矛〕。这样一来你就会乘船来到科学岛上。跳上岸后，来到岛上科学学院的测试仪前〔在大齿轮右边的墙上，你必须正确回答它所提出的问题。答案如下：1 Without science, the world would be destroyed by ignorance and superstition；2 To discover the true meaning of the life, the universe, and everything；Answer is D: All of the above；3 A diploma

from the Academy of Science in Silmarria;Answer is D: All of the above。

当你正确的回答完问题后，随着巨大齿轮的转动，进入科学学院的通道显现了。进去后同坐在桌旁的 Pretorins 博士交谈。你会了解到他最喜欢吃放有凤尾鱼(anchovies)和朝鲜蓟(artichokes)的披萨饼。但是在你能证明自己是个热爱科学的人之前，他是不允许你动实验室里任何东西的。你穿过房间发现了一个披萨饼的图表，并再一次发现了凤尾鱼和朝鲜蓟。点击旁边的屏幕开始了另外一次科学能力测试。答案如下：1. A Cephalopod mollusk; 2. A member of the Narcissus genus;C. The branch of science that deals with the motion of air;4. An arc of 90 degree;D. None of above。

如果你能回答出所有的五个问题，将会获得进入秘密科学实验室大门的密码〔这个密码是随机出现的〕。不过，不幸的是 Gort 这个大块头的家伙挡在楼上，不允许你接近输入密码的控制盘。看来你只有等他离开以后才能进入了。出了实验室驾船回到码头上，捡起你扔在那里的匕首后回到城镇广场。现在你可以用从建筑物里偷来的钱尽情消费一番了。先来到 Marrak 的摊前买一些 gyros，再买一个朝鲜蓟披萨饼，如果你把凤尾鱼加上就更棒了。然后去摊位后面的魔法商店，进到店里沿着后面高台的左边向里走，店主——狮人 Shakra sah Tarna, Rakeesh 的儿子出现了，在和他交谈的时候，你对他的神秘磁铁特别感兴趣〔不偷一块吗〕，赶快再买一块吧。这样你就有了两块磁铁。这种物品对你今后的冒险是十分有帮助的。在药品商店里同 Julanar 聊天后了解到如果你受了伤，她将很愿意为你治疗，而从 Salim 那里则可以购得 10 瓶恢复药丸，并被告知如果想买到更多的体力药丸则必须为他提供更多的原料——飞马羽毛。

从魔法商店出来，过桥来到 Marrak 的妻子—— Sarra 的摊前，交谈后去找左前方的摊主 Wolfie 他会告诉你一伙盗贼正在寻找一只乌鸦。你从他那里买下三个罐子和一张地图。在完成这些后如果时间没超过下午五点，你可以继续进行各项技能的练习，包括秘密行动、掏包、开锁、投掷和游泳。在五点过后，你来到“死鹦鹉”旅馆和侍者 Budar 打个招呼，如果你的体力降的很低可向他买一些希腊咖啡喝。和跳舞女孩儿 Nawar 交谈后，去楼上左边的阳台找独自坐在那里的 Ugarte 并相约在盗贼公会见。从旅馆出来后赶到盗贼公会，见到了抢先到达的 Ugarte 同 Arestes 聊天时，你注意到他正在同 Ugarte 谈论交易黑鸟的事情。你询问 Ugarte，但这家伙想在争夺盗贼首领位置的竞赛中获胜，并借其掌握的秘密敲诈你。因为他提出的 1000 银币的价格你也确实无法承受。对这种家伙你才懒得理呢。你将雪

花石制成的罐子和金指环卖给了 Arestes 后买了一条绳子，并在道具栏中将其与魔法抓钩合并成“飞抓”。在这之后继续用假人练习掏腰包的技能。在觉得自己的技艺又精进后，便回到蓝德旅馆自己楼上的房间。将两块磁铁中的一块放入储存柜中。现在无论什么时候对自己使用另外一块磁铁，你将立即传送会自己的房间怎么样，够爽吧！弄好这一切后就可以下楼吃点东西了。随着黑暗的降临，又到了你大显身手的时候了。这次的目标是 Silmaria 的银行。出门后采用隐蔽模式〔按下[K]键〕来到银行门前。等到所有的巡逻卫兵从银行前的广场走开后，你就可以去打开银行的门了。进到里面打开保险柜的门并拆除机关。哇，你这次一共得到了 5000 银币。这下你终于获得了参加新王位竞选的入门证〔记得开头所说的银行中必须存入的 1000 银币的存款吗〕。用磁铁传送会自己的房间，如果时间还没到午夜，那么仍可以到镇上去施展身手，提高技能。午夜后会到自己的房间休息，准备迎接下一个黎明的到来。

第三天 探寻飞马的巢穴

一觉醒来后，决定来一次探寻飞马巢穴的北方之行，以得到制造体力药丸的原料——飞马的羽毛。但在这之前需要到镇上去转一圈。先来到镇上的银行见到可怜的 Sam。同 Sam 就所有的话题进行交谈后，一边暗笑一边将偷来的钱全部存入你自己的户头。时间大约过了早上九点，你动身赶往码头地区的冒险家函授学校，与着名的冒险家交谈得知，他现在很想得到山之灵泉的泉水。当他了解到你要探寻飞马巢穴的想法后，向你提供了一些相关的信息，并希望你能从飞马巢穴附近的山之灵泉取回一些泉水，你欣然同意了。去魔法商店为自己购买了一把魔法匕首，并在水果摊再买一些水果，然后从镇子的西门出了 Silmaria。在地上捡起一些石块并为自己装备上革制铠甲和魔法匕首，储存进度。然后向右进入大的版图开始向目的地进发。你沿着 Marete 的海岸线向西北方前进，一路上你会同狮人、野猪人、蝙蝠、暴徒等敌人作战。你可以针对距离的差异采用不同的攻击方式，可向远处的敌人扔石块或匕首，当敌人接近后再挥舞魔法匕首进行近身肉搏。当你杀死敌人后千万别忘记在尸体上搜索一番，也许会发现财宝或道具。当你受伤后要及时用体力药丸恢复，如果觉得取胜没有把握，就立即逃之夭夭，切忌死缠烂打，因为你毕竟是一名盗贼。如果你觉得饥肠辘辘可吃些水果充饥，当夜晚来临的时候按[C]键，打开人物状态视窗选择休息和睡觉。

第四天 得到飞马的羽毛

一直朝着岛的西北方向走下去，会见到一个马头的标志，那就是飞马的巢

穴。进入该地区后来到山脚下,向着画面的右侧〔南〕前进,你会见到山之灵泉在欢快的流淌。尝一口果然很棒,于是用你买的罐子装两罐泉水。其中一罐是给冒险家带的,另外的一罐你自己会用到。继续向西经过飞马巢穴的山峰来到与之相邻山峰的脚下,站到大石旁边的绿苔处紧紧贴住山壁,用飞抓点击山峰的第一层,你就会顺着绳子爬上山峰。沿着山道走到巨大的树枝下,点击树枝,你就会抓住树枝荡到飞马巢穴的山峰上。顺着道路来到飞马巢穴,剩下的就是看你能拿多少飞马的羽毛了,当然是多多益善,但你会发现这羽毛十分沉重,当你拿够后,就可以用磁铁会蓝德旅馆了。回到自己的房间后,如果此时还是白天〔如果是晚上就直接去盗贼公会〕就先下楼去吃饭,然后去冒险家函授学校〔上午九点以后〕将山之灵泉的泉水交给冒险家,他十分高兴,告诉你在他痛饮之后再来见他。告别冒险家后,来到武器商店 将从敌人身上得到的武器或铠甲都卖给老板,然后再为自己买 10 把新匕首。下面该去药剂师那里了。将羽毛卖给 Salim 后〔记住不要全卖光,至少要为自己留一些〕,再购买 20 瓶体力药丸 10 瓶恢复药丸和 5 瓶解毒药丸。如果你做完这些后离晚上七点还有一段时间就在镇上做技能练习。七点一过就立即赶奔盗贼公会。你会在公会左后方见到曾于"死鹦鹉"旅馆有过一面之交的穿斗蓬的男人,同他交谈后去见 Arestes。从他那里你会了解到一些关于那个男人的一些有趣的事情。然后你就可以继续用假人练习你的掏腰包技术了。到了午夜用磁铁回到自己的房间睡觉。

第五天 再访科学岛

你醒来后决定去拜访渔夫 Andre 并向他要一些鱼,通过一番交谈,最后你如愿以偿的得到了凤尾鱼,这样一来你就可以做出科学岛上教授喜爱的披萨饼了。然后你点击码头下面,开始练习游泳技能。当你在水下的时候要时刻留心自己的体力值,并注意不要离梯子太远,以便可以在体力不支的时候,及时返回到岸上。可以通过中间使用体力药丸或休息一小时的方法恢复体力,并多进行几次游泳锻炼。当你的游泳技能有所提高后就可以去拜访冒险家了。出于对你的感谢,他将给你一样小礼物,一个秘密行动的符咒〔Stealth charm〕装备上它后,你的秘密行动的技能值将提高 50 点。现在去 Marrak 的摊上买些食品吧,哈,有意大利辣香肠披萨〔Pepperoni pizza〕,赶紧买一个。为什么?你一会儿就知道了。现在再检查一下你的备用药品,你应有 20 瓶体力药丸 、10 瓶恢复药丸和 5 瓶解毒药丸以及一些胡椒〔挂在商店后面的最底下〕,如果没有备齐就去药品商店购买。然后去银行提出 1000 银币的现金,这会在今晚的盗贼首领的争夺赛中派上用场。从银行出来后



去冒险公会见到了壁炉旁的 Elsa von Spielburg 同她交谈后了解到她受前国王的法律顾问—— Minos 的邀请也参加新王位的竞选。同她告别后，在镇上练习各项技能，当晚上六点的钟声敲过后，你便直奔科学岛。驾船来到岛上进入科学学院，见到了坐在桌前的另外一位博士 Mobius。但这个六点后接替 Pretorins 博士工作的家伙似乎更不友好且狂妄自大。他同样也有自己偏爱的披萨饼。研究过墙上的披萨饼图后，发现放有意大利辣香肠和胡椒的披萨是他的最爱，于是在道具栏中将意大利辣香肠披萨和胡椒混合，就制成了他所钟爱的披萨饼。把它交给博士后你就可以在实验室内搜索了，你还可以研究一下博士身后墙上的飞行器框架。在这之后，使用磁铁回到旅馆自己的房间。下楼吃点东西后，赶去盗贼公会。同 Ugarte 交谈这家伙竟将秘密信息的价钱涨到了 2000。这简直是抢劫，这时候 Arestes 告诉你 Nawar 想扁你一顿，向他买一个黑杰克——包有皮革的金属棒，然后点击画面右边的竞赛部并进入。此后你去“死鹦鹉”旅馆和侍者 Budar 打个招呼，然后观看 Nawar 跳舞。当你准备离开时你被提醒应向 Nawar 表示你很愿意欣赏她的表演。在完成这一切后，练习技能到午夜 然后回到自己房中沉沉睡去。

第六天 集训日

随着参加王位竞赛的日期逐步临近，你的各项技能也在逐步提高。在第六天你决定进行竞赛前的最后集训。先到银行去办理参加王位竞赛的手续。在同银行家聊天后，便以秘密行动的方式在镇上花一两个小时进行掏腰包的练习，然后去码头练习游泳。在这之后去冒险家公会见到了 Magnum Opus 当你就所有的话题进行交流后，你会发觉他原来是个夸夸其谈的吹牛大王。从公会的公告牌可以了解到 Salim 需要珍稀的花草来配制解毒药。你在为自己装备好革甲和魔法匕首后从镇子的西门出去进入大的版图，向右，沿着北去的路向前直到见到红色龙柱的标志。杀死周围的怪物后，搜索尸体的战利品，并从龙柱旁边的蜂巢得到一大块蜂蜡。你还会在龙柱上读到这样一段碑文“这是关系到龙之命运的第二根石柱，只要它矗立在这里，龙就不会获得自由。”完成这一切后就可以返回镇上了。然后自然还是进行技能练习。除了游泳，开锁以外还可以按下[F]键，进行剑术练习，这样不仅可提高你的战斗技能还可增加力量。最后别忘记在蓝靶前练习投匕首，并将这项技能值至少提高到 500 点，因为这对你面对即将到来的挑战十分重要。夜晚降临后，回到蓝德旅馆饱餐一顿，然后去“死鹦鹉”旅馆见 Nawar 并同她玩运气转盘的游戏。此后你继续抓紧时间集训，午夜后来到“死鹦鹉”旅馆的外面见到等在那里的 Nawar 交谈后用磁铁回自己的房间入睡。

第七天 竞选的初篇——自由之战

新的一天又开始了，从今天起你将开始面临真正的挑战，作为一名王位的竞争者,你必须出色的完成一系列任务,向众人显示你的力量和勇气。只有这样你才能成为新的国王，而且证明你以前所有的努力和枯燥无味的训练才不是在浪费时间。起床后跑到楼下胡乱的抓口东西吃,然后直奔诺伯山上的国王大厅。在那里你将同其他四位竞争者一起接受一项任务，将 Marete 岛的渔村—— Naxos 从雇佣军的蹂躏下解救出来。而第一个带回村落印记〔一个陶瓷标志〕的人,将成为该任务的胜利者。出了国王大厅后同 Rakeesh 交谈,他会告诉你这次你所面对的是一小股军队,并建议你应尽量避免正面开战。还记得从 Wolfie 那里购置的地图吗?现在就派上用场了,从地图显示的位置得知 Naxos 在 Silmaria 的南面。从西门出了城镇沿着海岸线一直向南走,你的目的地是 Marete 东部半岛的顶端。在前进的过程中你会进入一处海滩，并在靠近水边的地方得到一只篮子。而这里离目的地也不远了。在夜晚到来之前〔晚上八点之前〕千万不要进入村落,你尽可以在周围的地区消灭怪物消遣时间。随着夜晚的到来〔八点以后〕该是你大显身手身手的时候了。先储存进度 然后按下[K]进入秘密行动模式,先装备上秘密行动的符咒并将向 Arestes 购买的棒子别到腰带上,现在你悄悄的来到第一个卫兵身后,抡起短棒给他的头狠狠的来一下,将他打昏。但是,这种举动并不是每次都能成功的,如果你失败的话,你会立即陷入敌人的重重包围之中。你可以先逃出村落,过一段时间后在重复上面的过程。不过，如果你以前注重战斗技能的培养而实力足够强的话也可以象武士那样大开杀戒,同敌人拼个你死我活,采用哪种方式你自己决定吧。

如果你第一次偷袭得手后，可以用同样的方法干掉城堡前的另一个卫兵，然后蹑手蹑脚的穿过人行桥，爬上画面左侧房屋的梯子。在进入屋内前最好检查一下武器和护甲的装备情况，并及时用药补充体力和生命值，因为一场战斗即将开始。进入屋内 干掉卫兵然后储存进度,穿过屋子从左侧的门进入里屋,解决掉这里的卫兵后,打开大柜子得到 500 银币,地图臂章〔装备后可以提高 25 点力量〕和最重要的 Naxos 印记,然后用磁铁返回。看时间已接近午夜了,赶快跳上床睡觉吧!

第八天 复命

在你去复命前，将你这一次得到的战利品卖掉并购置一些物品是十分重要的。先去武器商店,一件魔法铠甲引起了你的极大兴趣,如果你能买得起,它真是一件不错的护具。但价格也够贵的,要 2000 银币呢?于是将你以前穿的革甲连同所有的战利品一并卖掉,再一番死缠烂磨的讨价还价,哈……到手了。再买一打匕

首吧! 后面的任务会用到。从武器商店出来,想起你从海滩捡回的篮子,于是去交给 Sarra 出于感谢,你得到了一串珍珠项链。去 Marrak 处买一盒心型的巧克力〔Sokolatak - ya〕,然后在药房黄旗下的花坛采几朵花,现在是去复命的时候了。来到国王大厅将 Naxos 印记交给士兵,于是 Logos 宣布你为此次任务的获胜者,但同时他又公布了另外一个使人震惊的消息。另一名参赛者—— Kokeeno pokameeso 在城外毁坏的龙柱附近被暗杀了。然后大家各自休息准备接受下一个任务。

当你返回大厅后 Logos 宣布第二项使命——征服。Claudius 将军在 Marete 附近的岛上指挥雇佣兵向这里逼近,你的任务就是找到他的要塞并击败他,然后带回他的盾以证明你的胜利。出了大厅后,你在老地方找到 Rakeesh 并同他谈起 Kokeeno 被杀这件事。你发现 Rakeesh 对这一事件有很多疑问,而且他认为在这一系列事件背后隐藏着重大的阴谋。他同时也希望你能协助调查此事,找出真正的背后操纵者。告别了 Rakeesh 后,你可以练习各项技能直到黄昏来临,回蓝德旅馆吃过晚餐后。来到"死鹦鹉"旅馆向 Ugarte 打听此事,这家伙依旧会向你开价。和 Nawar 交谈,并送给她珠宝〔从建筑物中偷的〕,花和巧克力。然后出来上山来到镇子的西面,当年经过冒险家公会的时候 Ugarte 突然蹑手蹑脚的来到你面前,他神色慌张的告诉你他知道杀手和背后操纵者的情报。但向你开价 5000 银币,你当然没那么多钱,于是你决定离开。然而这时,一个身披斗蓬的杀手出现了,并用有毒的剑刺伤了 Ugarte,你立即用解毒药对其进行救治。就在这时候卫兵赶来了,于是你来到国王大厅,同 Logos 讲述完事情的经过后前往盗贼公会。同 Arestes 交谈后,他开始怀疑曾经见过的穿黑斗蓬的人。离开盗贼公会再次来到"死鹦鹉"旅馆同 Nawar 交谈后上楼见到了 Ferrari,他告诉你 Ugarte 正在计划得到传说中的黑鸟。当你向他进一步了解情况的时候,他提出要你找到黑鸟。结束谈话后,用磁铁回到自己的房间倒头便睡。

第九天 第二项使命——征服敌人

当你醒来后,立即赶往码头去找渔夫 Andre。你必须在中午之前见到他,否则只好等到明天了。向 Andre 询问敌人在海上的大概位置后,租用他的小船向目的地进发。在出发之前你最好备有至少 20 把匕首,并使投匕首的技能值超过 500 点。从南部半岛一直向西到达 Sifnos 岛。上岛后,装备好秘密行动的符咒,进入秘密行动模式来到要塞的脚下〔别忘了先储存进度〕,在楼梯的墙前使用飞抓上楼。千万别从楼梯直接上去,那样会被士兵发现而必须战斗。上到二层后,用飞抓下到

排水管的出口处,点击排水管选择使用工具打开入口,进入要塞。小心翼翼的摸索至要塞的另一边 Sifnos 的魔法师出现了〔在下面同魔法师和将军的战斗中,最好的方式就是一边躲避敌人的攻击一边向对手投掷匕首,尽管近身肉搏也可以战胜敌人 但那要付出相当大的代价〕。这个人马座的魔法师一边用魔法向你攻击一边施展瞬间移动。而你在注意躲避魔法和士兵弓箭的攻击下,应全力以赴用飞刀向魔法师攻击。注意不要在士兵身上浪费匕首。当你消灭掉魔法师后,挥舞着战斧的将军出现了,他的攻击力是十分惊人的。同样杀死将军后,剩下的士兵都跑掉了。搜索战利品其中包括最重要的盾,还会在魔法师身上得到另一把魔法匕首和魔法卷轴,然后别忘了看看被杀死的士兵身上带些什么。最后用磁铁回到自己的房间怀着胜利的喜悦睡着了。

第十天 勇气的证明

在去复命之前,仍须做一些休整工作。卖掉战斗中得到的敌人的武器和防具根据具体情况购买一些药品和食物并向商人们顺便打听一下最近的传闻。将银币存入银行后,来到药房得知 Julanar 正在为 Ugarte 治疗,但因没有对症的解毒药所以 Ugarte 无法康复。Salim 倒是正在配制有效的解毒药,但缺少一种珍稀的植物做原料。做完这些事以后,你到国王大厅复命。Logos 宣布你为此次任务的获胜者,但同时你又了解到另外一名参赛者—— Magnum opus 被暗杀了,而且第二根龙柱被毁坏了。当你返回大厅后 Logos 宣布下一项使命——勇气的证明。你必须去杀死一只三头的恶龙,并带回他的牙齿作为证明。出来后同 Rakeesh 交谈,发现他并不太喜欢这次使命的内容,他认为 Silmaria 真正的危险来自于阴谋的主使者,而不是这些怪兽。他还告诉你去怪兽岛乘船是不行的,你必须找到另外的途径。而且对付恶龙必须使用带有魔法的武器,否则是伤害不了它的。不过幸运的是你已经有了魔法匕首。当你向他告别的时候,一名黑衣刺客出现了。Rakeesh 也遭受了 Ugarte 同样的命运。立刻用你带的解毒药救治 Rakeesh,并跟着随之出现的卫兵回到大厅见到 Logos,你们对处于昏迷状态的 Rakeesh 和 Ugarte 束手无策,于是你去魔法商店向 Shakra 描述了他父亲的情况,并将得到的魔法匕首和魔法卷轴卖给他。然后你再次去见 Julanar 和 Salim,得到的答复依旧是要珍稀的植物制成有效的解毒药。

在你出发去执行任务前,应当去拜访冒险家,相信他会提供一些对你完成任务很有帮助的建议。来到冒险家函授学校同冒险家交谈,他告诉你要想除掉恶龙,必须在砍掉它的三个头后,烧毁它的脖子以防止头的再生。从楼梯附近打开的书

中，你会读到大力英雄和他侄子 Iolaus 如何斩杀恶龙的故事，这使你想起了 Rakeesh 告诉你的话，要协力作战。此外你还读到关于代达罗斯用腊和羽毛粘在框架上制作翅膀的事。这使你联想到去恶龙岛的方法，因为你已经有了飞马的羽毛和蜂腊。现在唯一欠缺的就是飞行框架，对了，在科学岛的实验室墙上挂着一个，于是立即赶奔实验室。到达那里后你将添加了凤尾鱼的朝鲜蓟披萨饼交给 Pretorins 博士，这下他可高兴了，于是你现在可以在实验室内搜索了。检查一下你的道具栏，如果有火炬和一个罐子，你就可以进行下一阶段了。来到 Pretorins 博士身后的墙前，将蜂蜡和飞马的羽毛放在飞行框架上，一对翅膀做成了。取下翅膀，你将自动飞向恶龙岛。到达岛上后，装备好魔法革甲，地图臂章和魔法匕首。因为在这里是不能秘密行动的。用罐子采集周围树上流下的绿色汁液〔这种物品在道具栏中称为“Goo”〕，然后来到恶龙的洞中开始战斗。当 Elsa 出现后，会询问你是否需要她的帮助，当然回答“是”。同 Elsa 交谈，她会问你选择哪项任务，你可以选择用火炬烧龙的脖子。这样一来你将持火炬站在恶龙面前，当 Elsa 砍掉恶龙的头后，你便用火炬烧没了龙头的脖子。当战斗结束后，点击地上的龙头得到龙牙和龙鳞。如果你选择直接和龙搏斗 那么应注意除了龙中间的头可直接攻击到以外 必须爬上旁边的岩石才能用魔法匕首攻击到其它的头。

进入龙穴中，在 Elsa 收起魔法弓并向你告别后，在洞中搜索可得到 1000 银币和魔法盔。向左走过龙尾来到柜子前，你必须拆除机关才可以打开柜子，否则你会被炸成节日烟火。打开柜门后，你会得到 2000 银币，魔法卷轴，一根绳子和魔法锁甲。作为一名盗贼最好不要装备魔法锁甲，虽然这会进一步提高你的防护值〔比魔法革甲高 5 点〕，但它太重了〔2000q〕，你的灵活性，秘密行动以及做惊险特技的能力都会因此大大降低，所以还是用它换一大笔钱比较合适。用磁铁会到自己的房间，美美的睡一觉吧。

第十一天 抢劫银行

起床后 到楼下吃早餐。如果你以前不曾听店主谈起过关于抵押的事，那么现在详细的询问一下吧。原来这个旅馆就要因为 Ann 无法偿还贷款而归 Ferrari 所有了。Ann 希望你能同 Ferrari 交涉一下，作为一名心地善良的大英雄你怎么能拒绝呢！由于你是唯一拥有龙牙的人所以用不着急着去复命，还是做一些休整工作吧！先在武器商店卖掉锁甲和头盔，然后从药房的 Julanar 那里得到魔力种子，将龙鳞交给 Salim，他会制出防火药，向他买一些。然后将魔法卷轴卖给魔法商店，最后在去银行存完钱后到大厅去复命并接受下一个任务，去 Delos 岛寻找能预测未

来的神秘女巫并带回她的信物。出来后，从诺伯山的公告牌上可了解到不仅有人被暗杀,而且镇外的龙柱也被毁坏了,同时还了解到 Erasmua 得了病昏迷不醒。此后你可以在码头练习游泳直到下午五点,然后去“死鹦鹉”旅馆,告诉 Nawar 你爱她。接下来就要同 Ferrari 交涉了。Ferrari 要求你用黑鸟来交换 Ann 的抵押契约,并且他不会向任何人透露你盗贼的真实身份,这简直是敲诈。

来到有两名卫兵守卫的银行前，装备秘密行动符咒，按 [K] 进入秘密行动模式。当一名士兵去桥的另一头时,悄悄来到另一名士兵身后并用短棍击晕他,点击倒在地上的士兵选择掩藏尸体。然后快速打开大门进入银行内。拆除机关并从保险柜里得到大量财宝。使用磁铁回到自己的房间内。午夜后,来到“死鹦鹉”旅馆的外面,同 Nawar 交谈后回房睡觉。

第十二天 命运的探索

先去银行看看 Sam 的表情吧 一定很有意思。然后将偷来的 1000 银币存入自己的帐户。九点后去冒险家函授学校。询问冒险家完成此次任务的关键,他会告诉你金钱会博得女巫的好感。同时你注意到他对同森林女神共舞十分感兴趣，但必须得到一样供品才能召唤出森林女神。你从他的书中〔画面的前景的书〕得到制作热气球的材料单,织物,树的粘稠汁液,产生热空气的金属火盆、操纵器、绳子,当然还有缝制它的人。然后你从 Wolfie 那里买到一张热气球的画，从 Sarra 的摊上买到赫拉的指环,向 Marrak 出示热气球的画,他将卖给你一个产生热空气的金属火盆。回到旅馆将魔力种子，热气球的画以及你从自己床上得到的被单交给 Ann 她答应为你缝制热气球。你还向她谈起 Wolfie,她决定去找他来粉刷旅馆。在她缝制热气球的这段时间内,你可以继续练习技能,晚上六点后去盗贼公会赌博。记住要至少留一个银币，因为你会在完成任务时用到它。然后在镇上锻炼技能，午夜后,来到“死鹦鹉”旅馆的外面,称赞 Nawar 的舞蹈水平并吻她,给她赫拉的指环但被拒绝了。最后回房睡觉。

第十三天 飞向 Delos 岛

醒来后将盔甲和武器放入储藏箱内，因为你在这次任务中不会用到它们。下楼后 Ann 交给你缝好的热气球,现在检查一下你的物品,你必须还带着火绒 绳子火盆 Goo,山之灵泉的泉水和一些钱。好了,出发吧!来到科学学院内,穿过房间乘升降梯来到巨大的圆形平台上，点击门口的起重机控制台进行设置。设置如下:Crane Extension —— 100;Crane Rotation —— 50;Claw Position —— closed。然后点击“Run”，你将会看到起重机将船吊上了圆形平台。将热气球、绳子、火盆和

Goo 放上船，用火绒点燃火盆。哈，起飞喽？向 Marete 岛的西北方向前进来到 Delos 岛。将你的热气球停在岛西南部的森林女神标记旁。点击热气球登陆后。走上标记就进入了神奇的林间空地。多么奇妙的地方呀！将山之灵泉的泉水浇向七位美丽的森林女神，然后你就会看到所有冒险游戏中最酷的常烘。走出林间空地后，来到岛东北部的大理石标记处。点击喷泉前的雕像阅读地狱的碑铭，然后小心的点击浮在喷泉池中的黑莲花并得到它。记住千万不要点中喷泉，否则你就会走入池中而淹死。向池中投入一枚银币，女巫就会开始告诉你关于未来的预言。当她说完后会留下一个陶瓷的标记，这就是你要带回去复命的，收好它，然后用磁铁返回休息。

第十四天 勇猛的考验

醒来后象往常一样去楼下吃早餐，和往日不同的是你见到了坐在桌前的 Wolfie 和他的杰作。同兴高采烈的 Ann 和为自己的劳动成果感到自豪的 Wolfie 交谈后直奔国王大厅。复命后接受下一个任务——勇猛的考验。这一次你必须踏入地狱之门面对恐怖的三头的地狱犬和冥界的守护者并将冥河中的水带回来。出了大厅去看诺伯山的公告牌，了解到又一龙柱被毁坏了。这将导致传说中的末日之龙的重现。这个消息太糟了，你必须尽快完成任务并查明真相。你从 Wolfie 那里买了三个罐子。去银行提些钱使你身上至少有 500 银币。到 Marrak 那里买个披萨一些 gyros 和一盒心型巧克力。到药房同 Julanar 和 Salim 谈及遗忘河水的事，并将黑莲花交给 Salim，顺便补充一些各种药丸。到冒险家那里询问进入地狱的方法后，穿过西门进入大的版图。一直向西北走，穿过 Marete 岛，在 Draconis 山南面的山脚下，Tinos 海岸线的上方进入带角头骨的标记。

你会看到溪流中 Silmaria 士兵的尸体，用一个罐子收集被血染红的污水。走到画面的最左边，将罐子中的水倒入溪水汇入地下的地方。随着大地一阵剧烈的震动地狱的入口显现了。当你要进去的时候，守卫在此的三头地狱犬出现了，和它交谈并分别用披萨，gyros 和巧克力贿赂三个头，于是你可以进去了。躲避开地狱中的幽灵和鬼魂，向画面的右侧跑去，当道路裂开后，沿右边的窄路来到洞穴前。沿着崎岖的小路来到一座桥前，避开守卫，在桥的最右边使用飞抓下到桥下。跑进右后方的洞穴内，迅速向画面左方前进从骨架龙的嘴中跑出来。继续向前来到一路口，顺着右边的路来到三条河流的交汇处，用罐子装取左边象糖浆一样粘稠的河水得到“遗忘河水”。再向右走经过旋涡，来到冥河前，用罐子收集河水得到“冥河水”。然后回到旋涡的另一边，顺着洞穴后面的路向右，一直来到地狱大厅见到那

里的守护者。交谈后见到了 Erana 和 katrina 的灵魂，选择 katrina，几乎付光你的钱后 katrina 约你在桑特岛见面。现在你可以离开这里了，顺原路返回〔在地狱中磁铁比起作用〕当你走出地狱的大门后，在大地一阵剧烈的震动后，一切又恢复了原样。回到房间从椅子上发现一盒糖果，但它闻起来有一股熟透的水果味儿，别吃它。此后不管多晚都要去盗贼公会，向 Arestes 购买润滑油后回房间睡觉。没有这样物品你就进不了亚特兰地斯。

第十五天 寻求和平

随着事情的发展你此时已预见到随着龙柱的被毁，末日之龙不久就会横行于整个大陆。为了阻止这一切的发生，你决定立即赶往国王大厅。下楼后同 Ann 交谈，发现她对你送给糖果的 Elsa 醋意十足，同时她告诉你受命来送糖果的是个彪形大汉。然后去大厅接受下一个任务——寻求和平。生活在亚特兰地斯的人鱼族不知出于什么原因突然对 Silmaria 进行攻击。你必须去件该族女王达成 Silmaria 与亚特兰地斯新的和平。鲜花用于表达和平的意愿是再好不过的了，于是你来到药房外面采一些鲜花，进去后 Salim，告诉你加入黑莲花的解毒药效果更好，并用新的解毒药将你原来的替换掉。同 Julanar 和 Salim 交谈后，将遗忘河水交给 Salim Julanar 告诉你这将对 Erasmua 和 Shakra 治疗有帮助。出来后去见冒险家，然后就可以按照他提供给你的信息出发去 Skyros 岛的中部寻找神秘的入口了。如果你有热气球现在就可以动身了，如果没有那就要花 50 银币去向 Andre 租船了。你突然想起与 katrina 的约定，于是先飞〔或乘船〕向东面的桑特岛进发。从地图上一个大理石门的标记处进入 katrina 的魔法岛。敲大理石门 katrina 出现了，交谈后得到水下呼吸器。然后辞别 katrina 上路。如果你是乘热气球那么直接向西来到中部有个湖的 Skyros 岛。如果你是乘船的话那么就要沿着 Marete 岛的南岸向西，绕到 Skyros 岛的西边上岸。因为如果直接从东岸登陆，在航行过程中会遭到人鱼族的攻击。来到岛东岸的大理石柱的标记处 进入水下世界。

第十六天 会见女王

你必须立即装备上水下呼吸器，然后向左会见到一扇华丽的铁门。你会发现门是用铰链控制的，先用向 Arestes 购买的油使铰链的销钉润滑，再用工具将其弄松，最后用磁铁将销钉拔出。打开大门后应在人鱼士兵攻击你前，迅速游向画面的右侧逃回岸上。在恢复体力后再次潜入水中，悄悄从后面接近卫兵，然后用短棒干掉他们，继续前进。现在你进入了一个戒备森严的庭院中，伏下身体游向右边的海草，紧贴着墙注意观察卫兵的举动，打开墙上左边的第三个开关，进去后来到下一

个出口。游到右边的第二片海草处,伏下身体靠近墙,注意不要让上面的卫兵发现你,顺着墙来到庭院尽头的巨大建筑物前。打开右边墙上的第二个开关,进入后游到另一边,并紧靠着墙。在屋内一通乱转直到见到女王。将花献给她,交谈后你得到和平标记。然后用磁铁返回房间。当你准备睡觉时 Elsa 出现了,她认为 Minos 是造成 Silmaria 一系列问题的根源。在同她详细的交谈后,就可以睡觉了。

第十七天 三访科学岛

不要急于带着和平标记去复命,来到武器商店发现一把攻击力高出魔法匕首5点的另一件武器——三叉匕首,售价高达 2000 银币,杀价后买下它。进入科学学院,这次你发现 Gort 这个挡在楼上的大块头的家伙已不见了,于是输入密码后进入秘密实验室。在那里见到 Pretorins 博士,同他聊天发现他对魔法师没有丝毫的好感。出来后可以继续提高没达到最大值的各项技能,晚上七点后回到旅馆,吃过晚饭后回到自己的房间。在入睡前记住打开抽屉拿出备用床单。当你准备睡觉的时候 Elsa 又来了,她告诉你她以找到了黑鸟,但交给 Minos 了,她建议你跟她一起去偷回黑鸟并找出 Minos 罪恶行径的证据。于是你们二人上了 Minos 的私人船只来到了 Minos 的岛上。

第十八 十九天 得到黑鸟

装备好秘密行动符咒,储存进度,然后开始岛上的搜索。你用最拿手的老办法解决第一个卫兵,然后继续向前藏身于岩石后。向要塞的左边前进,顺着道路来到一棵白色的树下。用飞抓爬上去后顺着悬崖峭壁继续向右走,到了路的尽头后,先跳到城垛上然后在跳到阳台上。悄悄干掉卫兵后打开阳台上的门进入 Minos 的宫殿。这富丽堂皇的宫殿戒备森严,作为盗贼的你应尽量不被卫兵发现。进去后先储存进度,顺着楼梯下楼并用短棒干掉下面的卫兵,然后来到大厅内。顺着墙走到挂毯后面的门前,当上面的卫兵向另一头巡视的时候,用飞抓点击上面的栏杆爬上二楼。在卫兵回身发现你之前,迅速进入左手的屋内。原来这是 Minos 的收藏宝。如果到现在你都不曾被发现,那么你是个当之无愧的称职的盗贼,否则最好读取进度。继续用偷袭的方式干掉守卫财宝的卫兵,然后锁上门,从桌子上得到飞狮的雕像,然后用飞抓爬上左侧墙壁的壁橱,用床单包起上面的魔法雕像〔不要用手直接拿〕。下来后在右手最远的壁橱里得到黑鸟雕像〔记住要先拆除机关〕。这时候警报响了,并有人开始砸门,你立即用磁铁回到自己的房间,现在可以休息了。

第二十天 计谋

带好从 Minos 处偷来的三件雕像去 Wolfie 处,将黑鸟雕像交给他,并表示你

想得到一件复制品。然后去药房同 Salim 和 Julanar 交谈后得知 Erasmua 和 Shakra 虽仍不能从昏迷中苏醒但病情已稳定,这多亏了遗忘河水的功效。从药房出来别忘记补充药品,除体力药丸外你至少还应有 5 瓶解毒药和一剂防火药。在下午五点之前去找 Wolfie 要回你的黑鸟雕像并买回那件复制品。六点后去盗贼公会,向 Arestes 出示真正的黑鸟雕像,他会在他的日志上记录些什么。将飞狮的雕像和魔法雕像卖给 Arestes,如果你已经没有了油就再向他买点吧。来到“死鹦鹉”旅馆,Nawar 看到真正的黑鸟雕像后建议你同 Ferrari 交易。她还提出作为嫁给你的条件,你必须先战胜旅馆外的 Abdull。上楼后将真正的黑鸟雕像交 Ferrari 换到了抵押契约。然后去外面同 Abdull 决斗〔装备武器,走到对手身旁按[F]〕,然后回到旅馆将赫拉的指环给 Nawar。最后回到蓝德旅馆将契约还给 Ann 然后去睡觉。

第二十一天 掉包

立即去国王大厅复命吧! Logos 宣布你为此次使命的胜利者，同时宣布由于 Pretorins 博士谋害 Erasmua 和 Shakra Gort，这个大块头的家伙被取消了参赛资格。这样一来就剩下你和 Elsa 两人了。Logos 意识到近期发生的一系列不幸事件都是有内在联系的，于是最后的任务就是找出罪魁祸首。你到冒险家那里进一步了解有关末日之龙的传说。很久以前，亚特蓝的斯的魔法师召唤出了这恐怖的巨龙,如果封禁巨龙的石柱被毁坏,灾难就会再次降临整个世界。辞别了冒险家,在镇上继续练习技能,但是千万不要去镇内的西边,因为有刺客等在那里。当夜幕降临的时候〔八点〕,你开始行动去调换黑鸟雕像。装备好秘密行动符咒,按下[K],然后进入诺伯山上你曾洗劫一空的地中海风格的巨大建筑。顺着楼梯上楼，穿过顶层的门来到阳台上,用飞抓上到更高处的屋顶,你会自动走到屋顶的左侧边沿。连续跳到下面的屋顶上并走到屋顶的左边,然后就可以跳到 Ferrari 的屋顶上了。你会看到上面的三扇窗户,并注意到中间那扇的插销生锈了,先用油将插销弄松,在用工具将它拔掉,现在可以进去了。顺楼梯来到楼下,从中间屋中的小桌子上得到罐子，然后将桌子推到门上方的壁橱底下，爬上桌子用赝品替换掉真正的黑鸟雕像。然后用磁铁返回。在你入睡前 Elsa 会第三次出现在你的面前,她告诉你为了收集 Minos 背叛 Silmaria 的罪证,她将再赴 Minos 岛。同时她还告诉你 Minos 有一块预言石,得到它就可以证明是 Minos 摧毁了石柱。然后 Elsa 消失在夜色中,而你则带着疑惑睡去。

第二十二天 面对面的较量

为了做最后的较量，你一整逃诩在拼命的练习技能，并购置大量的各类药

品。五点后来到“死鹦鹉”旅馆，看到 Ferrari 洋洋得意的样子，你可千万别笑出声来。七点一过，装备好三叉匕首和魔法革甲，带上解毒药来到码头的西边，当你走到桥上的时候，刺客出现了。作为已经历充分磨练的你来说 战胜他应不成问题 应注意的是一定要及时使用解毒药，否则即使战胜对手 你也有可能死掉。战胜敌人后得到毒匕首，然后见到 Logos，在他询问你下一步行动计划时选择设计哄骗 Minos 坦白。因为你毕竟是一名擅长计谋的盗贼。在被护送出大厅后回去睡觉。

第二十三天 与 Minos 的最后对决

你被卫兵叫醒并护送至国王大厅。当 Logos 询问你真正的幕后主使人的时候，你告诉 Minos 刺客已完全招认了。听了这话，Minos 畏罪潜逃了。你急忙追至 Minos 岛上。当你进入他的收藏室的时候，他和一个牛头怪正等着你。在他站在阳台上嘲讽你的时候，你注意到 Elsa 被关押在右后面的壁橱内，而她的工具放在画面前的桌子上。抓起桌子上的工具交给 Elsa，然后同她一起解决掉卫兵和牛头怪。孤注一掷的 Minos 击碎了预言石召唤出了巨龙。搜索 Minos 和牛头怪的尸体，得到牛头怪的巨斧。点击左面最远处的壁橱拆除陷阱后进去，一番扫荡后 katrina 突然出现了，她带来一个坏消息，巨龙已经出现了。然后将你和 Elsa 传送至龙血池。你见到了巨大愤怒的火龙。此时 Toro 和 Gort 加入你们的行列。当 Gort 说完话后，先将牛头怪的巨斧交给 Toro 并让 Toro 和 Gort 修复毁坏的龙柱，同时你也加入他们的行列，当三个龙柱都修复后，你要求 Gort 将自己作为祭品，他毫不犹豫的接受了。剩下的就是众人一起消灭巨龙了。

你们最终取得了胜利，整个世界因此而得救了，“勇者斗恶龙”的故事又从此多了一个关于盗贼英雄的传奇。

魔 法 门 8

我真的是很佩服 3DO，就在他们公布魔法门 8 正在开发的消息后不就，这个游戏就上市了。不过平心而论，魔法门 8 最多只能算是魔法门六的第二个资料片——几乎没有任何长进的画面、完全相同的操作和魔法效果、以及没有什么变化的任务系统。难怪 3DO 能以如此快的速度推出这个游戏。

与前两代比起来，MM8 在一开始可能会比较难掌握主线的流程，所以在下面的这篇攻略中，我将主要介绍这个游戏的主线任务和剧情，让大家对整个游戏的故事有一个了解。至于余下的分支任务我会在下次再做介绍。

在 MM8 中，迷宫的难度被大幅的减低了，因此我只会再必要的时候稍做提醒。毕竟，一份太过详尽的攻略会使人失去游戏时的许多乐趣的……



我是一名被商人工会雇佣的的卫士，就在几天前，正当我随着商船来到 Dagger Wound Island 时，一场突如其来灾难降临了——一位不知名的陌生人来到了 Jadame 大陆，并再海港城市 Ravenshore 建起了一个巨大的红色水晶。没人知道它的功用，但随着水晶的出现，使得整个 Jadame 大陆受到了龙卷风、火山爆发、海啸和流星雨的侵袭。而整个 Dagger Wound Island 港口里的船只也在这次灾难中被全部摧毁，而我也滞留在了这里。Dagger Wound Island 是蜥蜴人的聚居地，原先在各岛之间是依靠着一些桥梁连通的，可流星雨摧毁了它们。在地图的右上方有一个港口，是离开这里的唯一途径。原本在各岛还有传送点可供使用，可是现在那些传送点都失去了功能。看来如果我想要离开这里，首先要想法修复这里的传送点。在部族首领的房子（Clan's Hall）里，Brerish Onefang 给了我一颗据说能使传送点恢复功能的石头，不过只有一个叫 Fredrick Talimere 的牧师才知道如何使用它。此外，这里还有一名叫 Dadeross 的牛头怪，他托你捎一封信给 Ravenshove 的商人 Elgar Fellmoon，上面通报的情况了这里。



我先到村里的冒险者旅馆中招募了两名队员，然后在一间房子里找到了那位牧师。在将他招入队中后，我们就向位于岛北方的传送点出发了。在经过几次传送后(路上别和那些海盗多纠缠，特别是主岛上的，他们是杀不完的)，来到了一座神庙（abandoned Temple）前，这是通往港口的唯一道路。

由于是游戏中的第一个迷宫，所以难度不是太大。需要注意的有两个地方：

1. 在中间的大厅里有许多地板是虚的，只要踩上去就会掉到最后一层，不过只要多摔两次，地上就会出现红色的通道，沿着它走就可以了。

2. 在另一个大厅中有一扇打不开的门，一旦接触到它，四周的地板就会收起。这时就必须尽快按灭周围墙上的红灯(共 8 盏)，这样就能停下地板，打开那扇门了。

出了神庙，就到港口了。乘上船来到 Ravenshore, 在码头边的一栋房子里找到了商人工会的 Elgar Fellmoon，在看过信后，他决定派人去探查一下这次灾难给这片大陆带来的影响。不过之前需要从这里的走私者头领 Arion Hunter 那里拿到一些快船，他的巢穴就在 Ravenshore 的西面。进到洞中，这里的敌人多为一些鼠人和老鼠，并不难对付。在入口正对面的墙壁上有一扇暗门，在里面可以找到 Arion Hunter。在看过信后，他勉强同意借出船只。回到城里向 Elgar Fellmoon 复命，看来他对我们的工作还挺满意。接下来的任务是去 Alvar，把这个消息报告给商人工会的主席 Bastian Loudrin。



Alvar 是 Jadame 里最大城市，Bastian Loudrin 就住在城里最大的那座城堡里。在听完我们的汇报后，他对目前发生的状况相当担心。不过在决定下一步行动之前，他需要收集有关此事的更多讯息。据他得到的消息，在这次灾难发生后，Ironsand Desert 出现了一个火湖，他希望我们能去那里找一个证人以证明此事。

从 Alvar 向右走就来到了 Ironsand Desert。这是一个只有火与砂的不毛之地，在沙漠的左上方，是一个巨人族的部落，在里面我们找到了 Overdune Snapinger，他见到了火湖的诞生，可是他无法和我们一起去见 Bastian Loudrin，因为他的父亲因为他兄弟 Vilebite 之死而悲痛过度，结果一病不起。而且他父亲相信，如果不把 Vilebite 安葬到他们家族的墓地中，那么他的灵魂就永远得不到安息。可由于那里现在已经被一群怪物侵占了，使得他无法把 Vilebite 的遗骸安葬那里。如果我们能

帮他这个忙,他就可以考虑和我们一起去 Alvar。

看来我们是非得去那里一趟不可了。在我们离开前,Overdune 告诉我们这个墓地被施过魔法,如果没有特殊的办法,是无法从那里出来的。而他能给我们的唯一提示就是要靠着右边的墙壁走。墓地(Troll Tomb)位于村子的右边,下去后是一个不大的迷宫。不过我们没走多远,墓地的出口就消失了。我们按照 Overdune 的提示,靠着右边的墙壁前行,终于在正上方找到了安葬他们家族成员的墓室。在安置了 Vilebite 后,我们继续按照原先的方法走出了这里。看来我们的辛苦没有白费,Overdune 父亲的身体很快就康复了。Overdune 欣然同意和我们一起前往 Alvar 向 Bastian 汇报他所见到的一切。

在听完这名巨人的报告后,Bastian 陷入了沉思中"看来整个事件的发展已经远远超越了我所能控制的范围内,如果再不赶紧行动,整个 Jadame 大陆就会被这股不名的力量彻底毁灭。你现在已经取得了我们黑暗精灵和巨人族的信任,不过你还需要再得到至少 3 个种族的帮助才够。现在大陆上还有另外的五个种族:位于 Garrotre Gorge 的龙族和人族、位于 Ravage Roaming 的牛怪族、位于 Murmurwoods 的太阳神殿和位于 Shadowspire 的巫教。不过其中一些种族之间有矛盾,要如何解决就看你自己了。我会在 Ravenshore 的 Elgar Fellmoon 那里设立一个指挥中心,当你和那些部族达成协议后就到那里会合。快,我们的时间不多了。"

在这里我要插一句话,由于在龙族和人族、以及太阳神殿和巫师工会之间长期处于战争状态,所以你需要在他们之间做一个选择。下面我会详细介绍完成他们所交给你的任务的方法,至于如何抉择就要看你自己了。

毋容置疑,在所有种族中,龙族是最为强大的。当我们到达 Garrotre Gorge 时,发现它们和人族之间的战斗还未结束。在人族的城堡里,我们见到了他们的国王 Charles Quixots,在听过我们要求后,他提出了一个交换条件:去 Ravage Roaming 的食人族的基地把一个被他们偷走的龙蛋取回来。这个蛋为龙族国王所生,有了它,人族就能培养出一个最强大的龙,从而再这场旷日持久的战争中取得胜利。之后我们来到了位于 Garrotre Gorge 北方山顶的龙洞,里面我们见到了龙族国王 Deftdaw Redreaver。不出所料,他也象我们提出了同样的要求。看来是有必要做一个抉择了。离开 Garrotre Gorge,来到 Ravage Roaming,在地图的左上方,我们发现了食人族的基地(Barbarian Fortress)。在消灭了外围的守卫后,我们进到了基地内部。里面虽然是个迷宫,不过并不太复杂,我们很快就找到了那颗龙蛋。在离开 Ravage Roaming 时,我们在地图的下方找到了牛怪一族的聚居地

(Balthazar Lair)，不过这里已经因为上次发生的灾难而被水淹没了，在里面我们只找到了一个因负责守卫工作而幸免于难的卫兵。他恳求我们打开水下的开关，救出他那些被困在下面的族人。

在这里你要打开各层的开关，把里面的水放出，一直下到最后一层，放出所有的水。一般来说，只要稍微留意一下你曾开过的地方，应该是不难完成这个任务的。在放出所有的水后，你终于见到了牛怪一族的首领 Masul，鉴于我们为他们所做出的贡献，Masul 很痛快的就答应了我们的要求。

带上龙蛋回到 Garrotre Gorge，现在该是决定帮助谁的时候了。我经过再三考虑，还是选择把它交还给龙族，毕竟他们是这个大陆上最强大的生物（如果把蛋给人族，被消灭的就是那些可怜的龙了）。龙族国王在把那些猎龙骑士消灭后，很高兴的答应了我们的要求。现在只要再得到一个种族的帮助，我们就能获得足够的力量来对抗那股不知名的力量了。离开这里，我们乘船来到了 Shadowspire，这里是巫教的地盘。在山顶上是巫教的总部（Necromancers' guild），在里面的左右两侧各有一个电梯（再楼梯口有一个按纽，不太容易看见）。从电梯上去可以见到巫教工会的主席 Sandro，在得知我们的来意后，他考虑了一下"可是你知道，我们与太阳神殿之间的战争已经持续了几百年，我们虽然很愿意帮助你们，可是如果这样做的话会大大削弱我们的力量，从而使我们遭到灭教之灾。这样吧，你们帮我们去太阳神殿拿到 Nightshade Brazier，这是他们从这里偷走的一样宝物。如果我们能取回它，就可以再短时间内取得这场战争的胜利。这样我们就能腾出足够的力量来帮助你们了。"他停了一下，继续说道"那件宝物被藏在太阳神殿内的一个秘密地点，幸好前些天我们抓到了一个他们的奸细，他知道那宝物被藏在哪里。"

告别 Sandro 后，我们来到左侧的电梯。在上面关押着太阳神殿派来的间谍 Dyson Leland，看来这次被捕对他的打击很大。对于现在的他来说，不论是太阳神殿还是巫教都是他的敌人。只要是能伤害到两方任何一方的事他都愿意去做，这样 Dyson 就加入到了我们的队伍中。

从 Shadowspire 出来，我们经 Alvar 来到了 Murmurwoods，太阳神殿（Temple of the Sun）就在这里的西面。在里面我们见到了神殿的领导者 Oskar Tyre，而他



的条件是让我们去摧毁位于巫教总部的骷髅转换装置（skeleton transformer），而完成此任务的关键人物又是 Dyson Leland。与刚才龙族和人族的任务相同，这次你也是只能帮一方。如果要帮巫教，那么在神殿内可以发现一扇秘



门,在里面的宝箱中可以找到 Nightshade Brazier。而要帮助太阳神殿的话，打开巫教总部楼梯正中的那扇门，里面有一个迷宫,不很负责,不过那些巫师相当的厉害。在迷宫的最深处,有一个巨大的洞穴。只要你关上洞口的门(很简单的一个机关，只要把那五个门拴都放下来，然后按动门边的按纽就可以了),就可以完成这个任务了。要注意的是,不论你要完成哪个任务,都得带上 Dyson,否则是找不到这些地方的。

终于,我们有了足够的力量来对抗那股不名的力量了。在 Ravenshore 商人工会，我们见到了几个部族的首领。看来他们已经有了一个解决办法。Elgar Fellmoon 解释道“我们已经和 Enroth 大陆的铁拳城堡和他们的国王 Roland 取得了联系,他们已经决定派人来帮助我们。可他们的船只在 Dagger Wound Island 遭到了海盗的阻截,你必须去这些海盗的总部 Regnan 走一趟,看看有什么办法能解决这个问题。至于去 Regnan 的路,你应该能在 Dagger Wound Island 找到。”

真是一个任务接着一个任务啊，我们还顾不上喘口气，就赶到了 Dagger Wound Island,在下方的小岛上我们发现了海盗的前哨基地(Regnan Pirate Outpost)。一场激烈的战斗后,我们从他们首领的尸体上搜出了一把钥匙,用它能打开通往水下码头的大门。在里面我们找到了一艘潜水艇。靠着它,终于来到了 Regnan。经过一番明查暗访,我们了解到如果能把停泊在这里的海盗船击沉,那么那些在 Dagger Wound Island 的海盗就不得不撤回以保护他们的总部。这样从 Enroth 赶来的援军就能顺利的抵达 Ravenshore 了。在 Regnan 中心小岛的山上是一座海盗城堡(Pirate Stronghold),在里面我们发现了一条通往地下通道入口。进去后，我们发现了三条通道，其中左上方的道路通往一座废弃的海盗堡垒(Abandoned Pirate Keep)。在堡垒里的一个宝箱中找到了一枚炮弹(Cannon Ball)和一张说明书。从堡垒出来,在旁边的山上就是一门巨炮。在装上那枚炮弹后,港口里的船只就被我们一举摧毁了(小心,炮的后坐力很大,会伤不少的血)。

回到 Ravenshore 的商人工会,从 Enroth 赶来的援军已经顺利的抵达了。Elgar Fellmoon 让我们去见铁拳城堡的主教 Xanthor,他会告诉我们下一步的行动。



在 Ravenshore 中心那颗巨大的红色水晶附近的一座房子理我们见到了 Xanthor,他已经知道了整个事件的由来“这次事件的策划者利用魔法控制了元素精灵，并让他们来攻击我们的星球。我想你只要从外面这颗水晶的体积上就可以看出这

股魔法力量有多强大了。我想他的下一步计划就是利用水晶作为传送门，引来其他的生物以破坏我们星球的平衡，从而使它和其他星球一样变成一个混乱的世界。你要做的就是取得一把打开这颗水晶的钥匙，进到行星间隙中，找到这个幕后策划者。我知道如何制作这把钥匙，可是它需要四颗元素心石（Elemental Heartstones）为原料。这就是你的下一个任务。"

告别 Xanthor 后，我们先来到了位于 Dagger Wound Island 的土之平面（Plane of Earth），它就位于地图右下方的山上（进去前最好先施加土系的防护魔法），里面的迷宫中有大量的土之精灵。在经过一场艰苦的战斗后，我们终于在迷宫的上方找到了土之心石（Heartstone of Earth）。接下来是位于 Ravage Roaming 西面海平面上的水之平面（Plane of Water）。这里的迷宫很简单，我们所需要的水之心石（Heartstone of Water）就在地图的上方。下一站是位于 Murmurwoods 北面的风之平面（Plane of Air），在里面的风之城堡（Castle of Air）里，我们得到了第三块心石——风之心石（Heartstone of Air）。

接下来来到 Ironsand Desert，火之平面位于它上方火湖中（Plane of Fire）。最后一块心石就在那里的火之城堡里（Castle of Fire）。这个迷宫需要动一点小小的脑筋。首先要沿着通道来到最上一层，然后跳到位于火池中央的那个石柱上。等它降下后回到出口，这时原先那个石柱会降下。上去后，就能来到城堡的上层。再那里的一个房间中有一条火瀑布，先按动平台上的按纽，然后跳入瀑布中，接下来要做的就是一直闷头往前冲，在一系列的传送后，就能在通道的尽头拿到最后一块石头：火之心石（Heartstone of Fire）。

回到 Ravenshore，把石头交给 Xanthor。他很快就制出了那把钥匙。在补充了装备和给养后，我们踏上了最后的征程。水晶内部的结构很简单，不过敌人却是多的可怕。在仔细搜索后，我们感觉在左侧通道尽头的那几个水晶颇有些可疑，在经过一番尝试后，我们终于找出了其中的诀窍：先按动前面的三颗水晶，使除了最左边的那颗水晶外的其它水晶都变成红色。这时后面的三颗水晶会开始闪动。记下它们的闪动顺序，然后按此顺序按动前面的三颗水晶。这样非红色的水晶会变成另外一颗。这时上方的水晶又会开始闪动，继续按它所显示的顺序按动前面的三颗水晶……最后就能使所有的水晶都变红。然后从后方的两个木柱中走过，就能来到行星间隙了。终于来到了最后的目的地了，在这里最好能多装备一些能抵御心灵和灵魂系魔法装备。在这片大陆的中央是一个宫殿（Escaton's Palace），这是

游戏中最后一个大迷宫了。不过难度并不太大，只要拉下位于迷宫各处墙上的那些拉杠,就能很容易的找到 Escaton——整个事件的幕后操纵者。

“为什么？为什么你要这么做？！”我忍耐已久的愤怒止不住爆发了“这里是我们生活的家园,而你却想毁灭它？！！”

Escaton 看了我一眼,缓缓的答到“我是被我的主人们创造的,他们派我来这里的目的是消灭那些乘着黑暗彗星来到这个世界上的怪物 Kreegan。由于他们具有极强的繁殖能力,回危害到整个宇宙的平衡。所以必须不惜任何代价消灭他们,哪怕是毁灭这个星球。“可那些怪物早再一年前就已经被铁拳城堡消灭了,你已经没有必要再呆在这里了。”

Escaton 露出一丝苦笑:“我知道,可是当我被召唤出来后就不能再被招回,那时这些怪物还没有被消灭。由于我的程序就是被设计成毁灭这里的，所以我无法停止下来。”“天哪,这太疯狂了！”

“我也同意你的观点”Escaton 点了点头“我也想结束这一切,不过我的程序不容许我直接帮助你们。”这时他拿出了四把水晶钥匙“这四把钥匙能释放那些被囚禁再这里的元素精灵首领,现在我会把它们放在桌上。然后转过身去。我想当我回过身来的时候,这些钥匙应该已经不见了。不过我怎么会知道它们到哪里去了？”说完这些话,Escaton 把钥匙放到了桌上,然后背过身去。我们迅速的拿起了它们,离开了这里。（要得到这些钥匙，你必须猜出 Escaton 提出的三个谜语，答案是：prison、inside 和 egg）

四位首领分别被囚禁在这片大陆的四个角上，我们很顺利的就救出了他们。在四大元素的帮助下，那颗危害到整个行星的水晶被摧毁了。我们也成为了拯救这个世界的英雄,不过我想,或许我们真正该感谢的还是那位带来这一切的 Escaton 吧。



泰伯利亚之日:火线风暴

C&C2 泰伯利亚之日:火线风暴(NOD 部分)

喜欢玩实时策略的玩家,对《C&C》一定不会陌生。而 Westwood 也会替每一集的 C&C 出资料片的,当然最新的《Tiberian Sun》也不会例外。而今次资料片的名字是《Firestorm》(以下简称《FS》)。《FS》一如以往有新的任务、对战地图、兵种、武器加入。而《FS》的故事是发生在 NOD 败在 GDI 之后,NOD 誓要复仇。

WDT 模式和新武器

World Dominstion Tour

World Dominstion Tour(WDT)是在 FS 中最新的对战型式。进入前你先要选择加入 GDI 或 NOD 的阵营,接着便看到美国地图被划分为三十个省份。很清楚的看到 GDI 和 NOD 的占领地。而战区就只有四个,当一个省份被其中一方阵营攻下后,便到输方的其中一个省份成为战区。

Drop Pod Node 和 Elite Infantry Drop Pod(GDI)

当你建好 Upgrade Center 后,你就发觉不只有 Ion Cannon Uplink 和 Seeker Control 可以加上去,在《FS》里还可以在 Upgrade Center 加上 Drop Pod Node,只要加盖 Drop Pod Node 后就可以放出 Elite Infantry Drop Pod, 但和 Ion Cannon 一样要等他 load 的。可以让你生产出 5-8 个星级的机关枪或手榴弹兵,空降在地图上任何地方, 甚至是雷达见不到的地方也可以, 但只可以在 Multiplayer 模式出现。其实这种空降的士兵大家早在《Tiberian Sun》见过,大家还记得在 GDI 的第一关开始时有数名士兵空降下来,今次在《FS》出现会令 GDI 的战术增加。

Limpet Drone(GDI&NOD)

当 Limpet Drone 插在地上后, 如果附近有敌军出现, 就会附在敌方机体的身上, 可以清楚看到周围的地方, 亦可将隐形部队现形, 而且还可以减慢敌人的速度。当然最好附在敌方的 Harvester 身上,因为可以减低对手采矿速度也可以帮你探索对手的位置。

Mobile War Factory(GDI)& Fist of NOD(NOD)

War Factory 的流动版, 但不知道为什么在 GDI 和 NOD 在的阵营各用了不

同的名称。这种车只能生产一架,要被毁坏后才能再次生产。始终调动大批军队住敌方背后比神不知鬼不觉将 Mobile War Factory 放在对方背后更难, Mobile War Factory 对战局影响非常大。

Mobile EMP(GDI)

EMP Cannon 的流动版,能够发射出 EMP 能量,将指定范围内所有机械暂时停止机能,每用完一次需要 Reload 才可再使用,有效范围比 EMP Cannon 较细。当碰见的不是战车而是兵士的话,唯一可以做的就只有逃走。

Juggernaut(GDI)

由 Titan 再改造的新型武器,装有三枝投射炮。其命中率非常低很难打中移动中的敌人,但其威力是不容忽视的,而且射程比 NOD 的 Artillery 远。(顺带一提:在《Tiberian Sun》中 Artillery 的命中率可以说是 100%,但在《FS》中 Artillery 的命中率却降低了很多。)

Cyborg Reaper(NOD)

新型的 Cyborg,样子像蜘蛛一样。装有强力的火箭,一次发三枚火箭,对付生物时还会喷射出像蜘蛛网的东西将敌人停止才加以攻击, 而且会自动修复。在所有《FS》新兵种里唯一有对空能力,相信会成为 NOD 的攻击主力。但当攻击目标时附近出现其它部队(不论己方或敌方)发射出来的三枚火箭有可能会打错其它部队的,不过最少也会有一枚打中目标。

Mobile Stealth Generator(NOD)

流动版 Stealth Generator,可以将靠近的我方部队隐形,可以带着整队部队安全地深入敌人的基地!有效范围比 Stealth Generator 细,但不像 Stealth Generator 消耗大量电力。如果在地图各处放置 Mobile Stealth Generator 那么在什么地方你的部队都会维持隐形状态,但仍然会被 Sensor Array 探测出来的。

GDI 破关心得

GDI 第一关

胜利条件:找出被雷电击落的 Kodaik,再将在 Kodaik 的 Tacitus 运走。

心得:这关是给各位玩家热身,开始时你会拥有数架 Titan、Wolverine、Engineer、APC 和一架货车。一开始全军向下行,很快便到达一个正被 NOD 攻击的城镇。救了他们之后他们会告诉你在东方发现 Kodaik, 之后沿着地图的下方绕到东方就会发现 Kodaik。派出 Engineer 修理 Kodaik, 再用货车接近 Kodaik 的前方就能得到 Tacitus。

此时你会发现上方的对岸会出现一架运兵机，你只要向左便能找到往运兵机的路。最后只要将货车接近运兵机,便能顺利过关。

GDI 第二关

胜利条件:找出所有城镇加以保护,并且在主力部队到达之前保卫基地。

心得：在这关你可以生产的部队又少又不能生产建筑物。这关的对手不是NOD,而是 Tiberian 生物,攻击力比 NOD 的武器还要更厉害。在这关的城镇可以分为的四个,地图的右下、右上、左上各一个在基地的右方也有一个。建议各位生产 Titan 来对付 Tiberian 生物,因为其它兵种对付 Tiberian 生物等于以卵击石。

第一批的 Tiberian 生物是侵袭右下方的城镇，最好在 Tiberian 生物到在该城镇前部署好，当你击退 Tiberian 生物后会有运兵机运走该城的居民。第二批的 Tiberian 生物是攻击左上方的城镇，而第三批的 Tiberian 生物是攻击右上方的城镇,第四批就攻击基地右方的城镇。最后一批 Tiberian 生物数量最多,他们的目标就是你的基地。与此同时主力部队终于到达,当中包括 MCV。不过这架 MCV 好象没有什么用途,因为击退这批 Tiberian 生物后便能过关。

GDI 第三关

胜利条件:令四个制造骚动的人中立化,但不能杀害任何人,并且确保所有仓库不受破坏。

心得:开始时基地正受平民和变种人攻击,立即指派援军前往救援,只要向对方攻击一枪就能令他们乖乖离开(切记不要杀死任何人)。

之后在变种人阵营会出现一个发动骚动的人，立即指派 Riot Infantry 向他开一下枪,不要杀死他。接着在居民方面亦出现一个发动骚动的人,用同一个方法对付他。这时不断会有变种人的战车来袭,你可用在这关新登场的 Mobile EMP 阻止他们。之后在变种人阵营会再出现一个发动骚动的人，其位置是在第一个发动骚动的人的右方，不用多说你也知怎样做。而最后一个发动骚动的是在地图的左下方,马上向他开枪吧,就这样便过了这一关。

GDI 第四关

胜利条件:破坏两条大桥令对方援军不能到达和占领 CABAL'S CORE。

心得:这关开始你终于拥有 MCV 可以给你建设和生产,首先你要尽快破坏左右两边的大桥,令对方的援军不能到达,建议你用空军去破坏两边的桥。

你先破坏敌军在你基地的上方的建设，在那里你会找到五个 Fence Technicians, 你用 Fence Technicians 占领左上方的 Fence Power Array, 便能令对方的

第一层 Laser Fence Post 失效。你会发现地图中间的位置会出现大量防卫武器和另一座 Fence Power Array，再派遣 Fence Technicians 将其占领，便能令对方的第二层 Laser Fence Post 失效。终于都发现对方的核心位置和最后一座 Fence Power Array，用大军攻下他们，再派遣 Fence Technicians 将 Fence Power Array 占领，那么包围 CABAL'S CORE 的 Laser Fence Post 会失效，派 Engineer 将占领 CABAL'S CORE 便完成这关。

其实在这关你可以不用占领 Fence Power Array 来破坏对方 Laser Fence Post，因为对方的 Laser Fence Post 是可以直接用武力破坏的。这样做会比较省时但付出代价会很大。

GDI 第五关

胜利条件：夺回所有 Tacitus 寺院和将所有部队运送离开。

心得：这关你只有 Ghoststalker、Archaeologist、Juggemaut 和一个 Medic。在开始位置左方有一群人在拜祭，派遣 Ghoststalker 杀掉他们，小心途中的 Tiberian 生物，虽然对方人数较多但都敌不过 Ghoststalker 的。当 Ghoststalker 受伤时，记得找 Medic 疗伤。之后继续往左行，记得以 Ghoststalker 行先。很快便会发现另一批人在拜祭，杀吧！

之后向下行便到达第一个寺院，清除附近的敌人就派 Archaeologist 进入寺院。当 Archaeologist 从寺院出来后继续往左下行，很快便到达第二个寺院，在寺院的左下方又有另一批人在拜祭，又是 Ghoststalker 出动的时候。当 Archaeologist 进入寺院后附近会因雷暴而发生大爆炸。最后一个寺院是在右方的，不过要进入这个寺院要非常小心因为会出现大量敌人，而且因被树林阻挡令 Juggemaut 不能进入支持，唯有依靠 Ghoststalker 了。当 Archaeologist 进入最后的寺院后，便会发现运兵机在上方不远的地方出现。

只要将所有部队送上运兵机就能过关，不要忘记 Juggemaut 也要上机啊。

GDI 第六关

胜利条件：将 Doctor Boudreau 带至 GDI 的基地和清除对方 Cabal 的所有势力。

心得：从这关开始你的对手不再是 NOD 而是 Cabal。当 Dr. Boudreau 从 Cabal Core 逃出来时，立即带令所有部队往右下方逃去。敌方就在后面追赶着，不要浪费任何时间。到达基地后发觉基地像废墟一样，立即修理所有建筑物。当运兵机运走 Dr. Boudreau 后，会再运送 MCV 到达基地。



相信敌军已经到达而且破坏了你的数座建筑物，立即建设 War Factory 和生产 Harvester。跟着就是不断建设保卫武器吧，最后就是 RPG Upgrade 和 Titan。但不要生产太多士兵，因为在 Cyborg Reaper 和 Devil’s Tongue Flame Tank 面前士兵如同废物。Cabal 的攻势会不断前来的，你在发展高科技的同时不要忘记建设防卫设施。

此时是否发觉对方经常在你的基地前突然出现，你生产一部 Mobile Sensor Array 看看，原来 Cabal 早在两个基地之间放置数架 Mobile Stealth Generator。清除 Mobile Stealth Generator 后对你的防守会有帮助。但只是防守是不能取胜的，对方有 Cyborg Reaper，我方也有 Disruptor。是时候反击了，派遣军队进攻吧。

进攻方面可以说是没有战术可言，因为数辆 Disruptor 就能破坏对方的防卫设施。很容易便可以将 Cabal 全数消灭。在地图的左方是 NOD 的基地，只要你接近就发现 NOD 同样受到 Cabal 的攻击，但不用理他们的，NOD 在这关只是小插曲，真正的对手是 Cabal。

GDI 第八关

胜利条件：将 Cyborg 带入受保护的 Network Center，破坏 Cyborg 制造工场和所有 Cabal 的所有势力。

心得：这关你会拥有一个 Cyborg 士兵。一开始你的部队会在一条道路上，前方有一条桥，但不要走到桥的另一边。在右边一会找到一下去的路，跟着走到桥底会发现桥的左边有一条小径，沿着小径行绕到山的另一边。你会发现一个放置 Cyborg 的地方，不用理会的。在放置 Cyborg 的右上方会发现一个小型 Cabal 基地和 Network Center，将你的 Cyborg 放在 Network Center 的中间，便看见刚刚的 Cyborg 在互相攻击。

而你跟着做的就是清除这个小型基地，清除之后你会发现地图会大了，与此同时你的 MCV 也到达这里。左边不远的地方便是 Cabal 的真正基地，但防卫明显比上一关少，很容易便可以攻下这关，而且 GDI 的另一杀手 Bomber 也会在这关开始供你生产。在 Cabal 的基地有一个 Cyborg 的制造场，但不管什么你只要把他破坏就行了，相信你很快便可以完成此关。

GDI 第九关

胜利条件：建好基地，占领三座 Control Station 令对方的 Laser Fences 和 Firestorm 失效，最后破坏 Cabal Core。

心得：开始时上方已经有敌人在等待你，以 Mobile EMP 将敌人冻结再加以攻

击。发现有两条桥,桥的对岸都有敌军守候,同样用 Mobile EMP 冻结敌人再加以攻击,清除了两条桥的敌人后 MCV 会到达。一如以往发展你的基地,在发展的同时小心有敌人在附近。当你的科技发展到一定程度是时候打的 Control Station 主意。

第一个攻击的最好是左边的 Control Station,因为沿途的敌人较少,而且这座 Control Station 守卫较少,不过因为要渡河所以派 MLRS 和以 APC 带着 Engineer 去占领。在这座 Control Station 附近有四座 Missile Silo,只要加以破坏,对方便不能改使用 Multi – Missile。

第二个攻击的 Control Station 应该是上方的那个, 途中的 Cabal 建筑将它逐一击破。但发现是 Tiberium Refinery 的话最后将它占领确保自己拥有足够资金。在占领第三个 Control Station 前要确保有足够实力对付保卫 Cabal Core 的 Core Defender, 它可是非常可怕的, MK2 在 Core Defeder 面前如同玩具。攻击力和防御力都是一等一的,而且攻击范围广阔。

打败他的方法只得一个, 就是出动你所有部队。消灭它后就要破坏 Cabal Core,那么就到漫长的战斗终于都结束。

NOD 破关心得

NOD 第一关

胜利条件:潜入 GDI 的基地找出三片 Cabal Core 的碎片,之后回到起点。

心得:和 GDI 的第一关一样,是给玩家热身的。一开始向下行,沿着地图底部向右行,直至发现 GDI 的 APC。你会发现有只 Tiberian 生物将附近的 GDI 守卫杀死然后离去,那么立即占领 APC。跟着从海路沿着地图的右边向上行,在 Temple of NOD 的位置登陆, 再指派 Engineer 进入 Temple 会得到第一片 Cabal Core 碎片。再从左上方的桥过去对岸会发现另一片 Cabal Core 的碎片,最后再往左上方去会看到一辆货车, 轰掉他后便能得到最后的碎片。此时起点的位置会出现一辆 APC,只要将所有部队带回便能顺利过关。

NOD 第二关

胜利条件:不要让 GDI 发现你的行踪,利用居民去清除所有 GDI 部队。

心得:开始时只要利用 APC 就到到达山下的城镇,利用 Toxin Soldier 向各居民下毒。跟着向上行便发觉一条被破坏的桥,只要派 Engineer 修理坏了的桥,居民便可以经由桥到有很多 Tiberian 生物的地方。居民会引 Tiberian 生物四处破坏,跟着地图便慢慢明朗, 只要你发现那里有居民便派 Toxin Soldier 向居民下毒, 很快

Tiberian 生物便会入侵 GDI 的基地。你只要慢慢看着 GDI 被消灭就能过关了。

NOD 第三关

胜利条件：找出 Tratos 的位置，令 Sensor Array 和 Firestorm 失效。

心得：开始时你会发现不时有货车进入 GDI 的基地。你要使用 Limpet Drone 附在货车的身上进入 GDI 基地，先派一个 Limpet Drone 绕到检查站的里边等候货车经过。当货车经过时 Limpet Drone 便附在货车身上，货车最后会在 GDI 基地的右边离去。你此时将所有部队调往那里然后攻下那里的守卫塔。跟着里边有两座 Power Station 和一座炮台，再将他们破坏。

因为之前货车开路的关系你会看见 GDI 的雷达，用 APC 安全地把 Engineer 运到雷达附近占领。此时你会发现地图上方也有两座 Power Station，再用 APC 将部队送往该处破坏吧。再把灯塔破坏后发现有条被破坏的桥在此，先将桥修好再行到桥的对岸，便发现最后的两座 Power Station。将他们破坏后，Sensor Array 和 Firestorm 便会失效。那么派人进去杀掉 Tratos 吧！

NOD 第四关

胜利条件：找出变种人的基地，将处在变种人的基地的 Tacitus 带回，清除所有敌人。

心得：MCV 到达后向左移，会找到一个较大的空地，在那里建设基地。既然一开始就拥有 Stealth Tank，探索工作便不要慢下来。本关的对手基地会在左上方，而 Tacitus 也是在那里。本关也是没有什么难度，只是对手来犯时会有两个较强的 Ghostsalker 和长毛象坦克(就是在 C&C 一代中 GDI 的双管坦克)。

在两个基地之间的所有信道，都有对方的部队守着。清除所有信道上的敌军后，跟着是要对付基地了，因为这个变种人的基地只有普通的守卫塔守着，相信你很快便可攻下来。在这基地的左上方有一辆货车，只要将货车移到开始时的位置就能得到 Tacitus 了。最后又是清理战场了，将所有敌军消灭。

NOD 第五关

胜利条件：逃避所有 Cabal 寻找被遗弃的机场，修理 Array 用作紧急撤离，将所有部队送到 Montauk 处。

心得：和 GDI 一样，在这一关你的对手不是 GDI 而是 Cabal。原本在同一阵营的 Cabal 会转向消灭我们，现在基地已经被占领。当所有部队安全过桥后，桥便被炸毁。大军向上行，很快便发现有三辆 Attack Cycle 加入。跟着向左行，会遇上一只 Cyborg Reaper，既然对方只有一个就把他杀死吧。继续向左行，便发现 Cabal

的军队正在侵袭城镇，不用理会继续向前行吧。不久就发觉己方有三个 Engineer 正被追杀，这时你可以选择救不救他们。如果要救他们只需将追杀他们的 Cabal 杀死便可。

之后继续往左行,终于都找到被遗弃的机场。只要派 Engineer 修理 Array,不久便发现下方出现 Montauk,只要绕过下边的山便能到达。但小心 Cabal 的军队偷袭,只到达 Montauk 的位置,便能过关。

NOD 第六关

胜利条件：寻找出附近的城镇和 GDI 基地，骚扰 GDI 的空军把握机会占领 GDI 的雷达。

心得:开始时你只有数个部队,派出 Stealth Tank 到处寻找。你会在上方和左方发现有两个城镇，在左边的城镇附近有一条被冰封的河流。只要过去就会发现第三个城镇，回到被冰封的河流上，只要你向上行，便会找到一条隧道，经过隧道之后便到达 GDI 的基地,在隧道出口的上方,你会找到 GDI 的雷达。

当地图知道得七七八八时，便是时候向 GDI 耍手段。将三辆 Stealth Tank 各停在一个城镇，再以 APC 运送 Engineer 到雷达附近。当 APC 接近目的地时，立即命令三辆 Stealth Tank 攻击居民，他们便立即请求 GDI 救援。GDI 会以空军来攻击，这样 GDI 的基地只剩下“小猫”三四只。APC 一到步便立即派 Engineer 占领雷达。

NOD 第七关

胜利条件：修理两条大桥令援军可以到达战场，占领 Command Station 令保护 Cabal Core 的 Laser Fence 失效,最后破坏所有 Cabal 的势力。

心得：一开始你的位置是在地图的右下角，当你建立好 MCV 时，附近已经有敌人出现。消灭敌人后,请尽快派遣士兵探索地图,很快便发现其中一条被毁坏的桥在你的上方,立即派 Engineer 修理大桥。而另一条大桥位于地图的左下方,因距离较远,而且途中会有敌军出现,还是清理好敌人才让 Engineer 上路。当两条大桥修理完后,不时会有你的援军到达战场。

因为援军的帮助,你的实力增强不少,胜利只不过是时间的问题。跟着我们的目标就是在地图左上方的 Cabal Core 和 Command Station，清除 Command Station 附近的敌军即是对方的主力部队。之后派 Engineer 进入 Command Station，虽然能令 Laser Fence 失效，但 Cabal 竟将整座 Cabal Core 移走。而且更有大量 Multi - Missile 到处破坏。当一切平静后，虽然未能破坏所有 Cabal 势力，但也能过

关了。

NOD 第八关

胜利条件：拯救居民和他们的城镇免受 Cabal 的攻击，阻上 Cabal 获得 Tiberium。

心得：这关你只有二万元和一辆 Fist of NOD。你要派 Stealth Tank 探索地图，还要生产大量战车来攻击 Harvester，一会儿便发觉在地图右上方的城镇正受 Cabal 攻击，立即前去救援。当救援成功后，你便有 Engineer 到场协助。你现在的目标不再是 Harvester，而是要占领对方的 Construciton Yard 好让我军生产和建设。

Cabal 在此地有两个基地，一个在左方，另一个在右下方。左方的基地防守比较差，那么就先占领这个基地吧。首先以 Artilly 作外围投射，然后派 Attack Cycle 清理其它守卫。最后以 Engineer 占领主要建筑物，跟着发展空军，因为另一个基地的防空工作很差所以以空军攻击就最好。只要清除所有敌军后便完成这关了。

NOD 第九关

胜利条件：建好基地，占领三座 Control Station 令对方的 Laser Fences 和 Firestorm 失效，最后破坏 Cabal Core。

心得：开始时你是在一个小岛上，立即击退岛上的敌人。然后你的援军会不断赶到，最后会有两架 APC 来到，派 APC 上的 Engineer 修理坏桥。MCV 也在此时到达，过桥后立即消灭对方军队，以 MCV 立即向上行便会找到一大片空地给你发展。

当你开始探索地图时会发现在基地不远的右上方有敌军埋伏，而且战车经过还会被 EMP 冻结。既然战车不能通过，就用人海战术。攻下之后继续向右下探索，在这里会发现另一个 Cabal 的小型基地，将它攻下之后。在右边是一大片 Tiberium vein，将放出 Tiberium vein 的源头杀死便能通过，绕过小山在刚刚的基地上方发现一个没有守卫的 Control Station 立即指派 Engineer 将其占领。之后继续向右行很快便到达一条破坏了的桥，桥的另一边是放置一个 Control Station，而这座 Control Station 守卫较少，很容易攻下。

最后的一个 Control Station 是在地图的左上方，但那里是一个封闭的地方。你只要用 APC 运送士兵，便能占领最后一个 Control Station。和 GDI 最后一关的任务一样，当你占领最后 Control Station，在 Cabal Core 旁的 Core Defender，便开始屠杀你的军队。不要再想了，全军出动吧！消灭它后 Cabal Core 已经没有任何守卫了，将 Cabal Core 破坏吧！

总结

总括来说《FS》的故事比起前几集《C&C》的故事无疑有一大突破,但在过场的影片中大部份也是指挥官之间的对话，比起在《Tiberian Sun》的过场动画真是差很多。而对于新武器方面他们的构思有点像《Red Alert》。至于是否平衡了 GDI 和 NOD 的双方的力量,我看还是 NOD 比较强。

而在各关任务方面,比起其它《C&C》系列的资料片,今次《FS》明显比较容易过版,而且在某些任务只需数分钟便完成。但在地图上的设计明显没有马虎。

而在 WDT 模式中,不知为什么,总是没有人,可能是时差的关系,令笔者见不到其它的玩家。在《C&C》第一集时留下了伏线会出第二集《Tiberian Sun》,而今次也有为下一集留下伏线,在其中一幕是 Cabal 想模仿 Kane,当然《C&C》会不会出第三集,还是要留意 Westwood 的公布。

C&C2 泰伯利亚之日:火线风暴(GDI)

World Dominstion Tour

World Dominstion Tour(WDT)是在 FS 中最新的对战型式。进入前你先要选择加入 GDI 或 NOD 的阵营,接着便看到美国地图被划分为三十个省份。很清楚的看到 GDI 和 NOD 的占领地。而战区就只有四个,当一个省份被其中一方阵营攻下后,便到输方的其中一个省份成为战区。

Drop Pod Node 和 Elite Infantry Drop Pod(GDI)

当你建好 Upgrade Center 后，你就发觉不只有 Ion Cannon Uplink 和 Seeker Control 可以加上去,在《FS》里还可以在 Upgrade Center 加上 Drop Pod Node,只要加盖 Drop Pod Node 后就可以放出 Elite Infantry Drop Pod，但和 Ion Cannon 一样要等他 load 的。可以让你生产出 5-8 个星级的机关枪或手榴弹兵,空降在地图上任何地方，甚至是雷达见不到的地方也可以，但只可以在 Multiplayer 模式出现。其实这种空降的士兵大家早在《Tiberian Sun》见过,大家还记得在 GDI 的第一关开始时有数名士兵空降下来,今次在《FS》出现会令 GDI 的战术增加。

Limpet Drone(GDI&NOD)

当 Limpet Drone 插在地上后，如果附近有敌军出现，就会附在敌方机体的身上，可以清楚看到周围的地方，亦可将隐形部队现形，而且还可以减慢敌人的速度。当然最好附在敌方的 Harvester 身上,因为可以减低对手采矿速度也可以帮你探索对手的位置。

Mobile War Factory(GDI)&Fist of NOD(NOD)



War Factory 的流动版，但不知道为什麽在 GDI 和 NOD 在的阵营各用了不同的名称。这种车只能生产一架,要被毁坏后才能再次生产。始终调动大批军队住敌方背后比神不知鬼不觉将 Mobile War Factory 放在对方背后更难，Mobile War Factory 对战局影响非常大。

Mobile EMP(GDI)

EMP Cannon 的流动版,能够发射出 EMP 能量,将指定范围内所有机械暂时停止机能,每用完一次需要 Reload 才可再使用,有效范围比 EMP Cannon 较细。当碰见的不是战车而是兵士的话,唯一可以做的就只有逃走。

Juggernaut(GDI)

由 Titan 再改造的新型武器,装有三枝投射炮。其命中率非常低很难打中移动中的敌人,但其威力是不容忽视的,而且射程比 NOD 的 Artillery 远。(顺带一提:在《Tiberian Sun》中 Artillery 的命中率可以说是 100%,但在《FS》中 Artillery 的命中率却降低了很多。)

Cyborg Reaper(NOD)

新型的 Cyborg,样子像蜘蛛一样。装有强力的火箭,一次发三枚火箭,对付生物时还会喷射出像蜘蛛网的东西将敌人停止才加以攻击，而且会自动修复。在所有《FS》新兵种里唯一有对空能力,相信会成为 NOD 的攻击主力。但当攻击目标时附近出现其他部队（不论己方或敌方）发射出来的三枚火箭有可能会打错其他部队的,不过最少也会有一枚打中目标。

Mobile Stealth Generator(NOD)

流动版 Stealth Generator,可以将靠近的我方部队隐形,可以带着整队部队安全地深入敌人的基地!有效范围比 Stealth Generator 细,但不像 Stealth Generator 消耗大量电力。如果在地图各处放置 Mobile Stealth Generator 那麽在什麽地方你的部队都会维持隐形状态,但仍然会被 Sensor Array 探测出来的。

GDI 第一关

胜利条件:找出被雷电击落的 Kodaik,再将在 Kodaik 的 Tacitus 运走。

心得:这关是给各位玩家热身,开始时你会拥有数架 Titan、Wolverine、Engineer、APC 和一架货车。一开始全军向下行,很快便到达一个正被 NOD 攻击的城镇。救了他们之后他们会告诉你在东方发现 Kodaik,之后沿着地图的下方绕到东方就会发现 Kodaik。派出 Engineer 修理 Kodaik,再用货车接近 Kodaik 的前方就能得到 Tacitus。此时你会发现上方的对岸会出现一架运兵机,你只要向左便能找

到往运兵机的路。最后只要将货车接近运兵机,便能顺利过关。

GDI 第二关

胜利条件:找出所有城镇加以保护,并且在主力部队到达之前保卫基地。

心得:在这关你可以生产的部队又少又不能生产建筑物。这关的对手不是NOD,而是 Tiberian 生物,攻击力比 NOD 的武器还要更厉害。在这关的城镇可以分为的四个,地图的右下、右上、左上各一个在基地的右方也有一个。建议各位生产 Titan 来对付 Tiberian 生物,因为其他兵种对付 Tiberian 生物等后以卵击石。第一批的 Tiberian 生物是侵袭右下方的城镇,最好在 Tiberian 生物到在该城镇前部署好,当你击退 Tiberian 生物后会有运兵机运走该城的居民。第二批的 Tiberian 生物是攻击左上方的城镇,而第三批的 Tiberian 生物是攻击右上方的城镇,第四批就攻击基地右方的城镇。最后一批 Tiberian 生物数量最多,他们的目标就是你的基地。与此同时主力部队终后到达,当中包括 MCV。不过这架 MCV 好像没有什麽用途,因为击退这批 Tiberian 生物后便能过关。

GDI 第三关

胜利条件:令四个制造骚动的人中立化,但不能杀害任何人,并且确保所有仓库不受破坏。

心得:开始时基地正受平民和变种人攻击,立即指派援军前往救援,只要向对方攻击一枪就能令他们乖乖离开。(切记不要杀死任何人。)之后在变种人阵营会出现一个发动骚动的人,立即指派 Riot Infantry 向他开一下枪,不要杀死他。接着在居民方面亦出现一个发动骚动的人,用同一个方法对付他。这时不断会有变种人的战车来袭,你可用在这关新登场的 Mobile EMP 阻止他们。之后在变种人阵营会再出现一个发动骚动的人,其位置是在第一个发动骚动的人的右方,不用多说你也知怎样做。而最后一个发动骚动的是在地图的左下方,马上向他开枪吧,就这样便过了这一关。

GDI 第四关

胜利条件:破坏两条大桥令对方援军不能到达和占领 CABAL'S CORE。

心得:这关开始你终后拥有 MCV 可以给你建设和生产,首先你要尽快破坏左右两边的大桥,令对方的援军不能到达,建议你用空军去破坏两边的桥。你先破坏敌军在你基地的上方的建设,在那里你会找到五个 Fence Technicians,你用 Fence Technicians 占领左上方的 Fence Power Array,便能令对方的第一层 Laser Fence Post 失效。你会发现地图中间的位置会出现大量防卫武器和另一座 Fence

Power Array，再派遣 Fence Technicians 将其占领，便能令对方的第二层 Laser Fence Post 失效。终后都发现对方的核心位置和最后一座 Fence Power Array，用大军攻下他们，再派遣 Fence Technicians 将 Fence Power Array 占领，那麽包围 CABAL'S CORE 的 Laser Fence Post 会失效，派 Engineer 将占领 CABAL'S CORE 便完成这关。其实在这关你可以不用占领 Fence Power Array 来破坏对方 Laser Fence Post，因为对方的 Laser Fence Post 是可以直接用武力破坏的。这样做会比较省时但付出代价会很大。

GDI 第五关

胜利条件：夺回所有 Tacitus 寺院和将所有部队运送离开。

心得：这关你只有 Ghoststalker、Archaeologist、Juggemaut 和一个 Medic。在开始位置左方有一群人在拜祭，派遣 Ghoststalker 杀掉他们，小心途中的 Tiberian 生物，虽然对方人数较多但都敌不过 Ghoststalker 的。当 Ghoststalker 受伤时，记得找 Medic 疗伤。之后继续往左行，记得以 Ghoststalker 行先。很快便会发现另一批人在拜祭，杀吧！之后向下行便到达第一个寺院，清除附近的敌人就派 Archaeologist 进入寺院。当 Archaeologist 从寺院出来后继续往左下行，很快便到达第二个寺院，在寺院的左下方又有另一批人在拜祭，又是 Ghoststalker 出动的时候。当 Archaeologist 进入寺院后附近会因雷暴而发生大爆炸。最后一个寺院是在右方的，不过要进入这个寺院要非常小心因为会出现大量敌人，而且因被树林阻挡令 Juggemaut 不能进入支援，唯有依靠 Ghoststalker 了。当 Archaeologist 进入最后的寺院后，便会发现运兵机在上方不远的地方出现。只要将所有部队送上运兵机就能过关，不要忘记 Juggemaut 也要上机啊。

GDI 第六关

胜利条件：将 Doctor Boudreau 带至 GDI 的基地和清除对方 Cabal 的所有势力。

心得：从这关开始你的对手不再是 NOD 而是 Cabal。当 Dr. Boudreau 从 Cabal Core 逃出来时，立即带令所有部队往右下方逃去。敌方就在后面追赶着，不要浪费任何时间。到达基地后发觉基地像废墟一样，立即修理所有建筑物。当运兵机运走 Dr. Boudreau 后，会再运送 MCV 到达基地。相信敌军已经到达而且破坏了你的数座建筑物，立即建设 War Factory 和生产 Harvester。跟着就是不断建设保卫武器吧，最后就是 RPG Upgrade 和 Titan。但不要生产太多士兵，因为在 Cyborg Reaper 和 Devil's Tongue Flame Tank 面前士兵如同废物。Cabal 的攻势会

不断前来的，你在发展高科技的同时不要忘记建设防卫设施。此时是否发觉对方经常在你的基地前突然出现，你生产一部 Mobile Sensor Array 看看，原来 Cabal 早在两个基地之间放置数架 Mobile Stealth Generator。清除 Mobile Stealth Generator 后对你的防守会有帮助。但只是防守是不能取胜的，对方有 Cyborg Reaper,我方也有 Disruptor。是时候反击了,派遣军队进攻吧。进攻方面可以说是没有战术可言，因为数辆 Disruptor 就能破坏对方的防卫设施。很容易便可以将 Cabal 全数消灭。在地图的左方是 NOD 的基地,只要你接近就发现 NOD 同样受到 Cabal 的攻击,但不用理他们的,NOD 在这关只是小插曲,真正的对手是 Cabal。

GDI 第七关

胜利条件:提醒居民要小心 Cabal 的入侵,建设基地和清除所有 Cabal 势力。

心得:因为突然失去和基地的联络,所以你要前往调查。落机后向右行发觉基地正受 Cabal 的攻击,而得知左方的城镇有一辆 MCV。你要做的就是提醒居民要小心 Cabal 的入侵和立即前往重建这地的基地。开始时你只有向右下行，不一会你会遇见两个 Cyborg Commando,不过他们很快便离开。继续往前行,很快便到达第一条村庄。在这条村庄提醒居民后,你可以得到四千元和数名士兵。之后向下行会遇见一只 Cyborg Reaper 在巡逻，绕过他后很快便到达第二条村。同样你在这村会得到数名士兵和一辆 Harvester，在村的左上方有一条桥。过桥后会发现 Cabal 囚禁居民的地方,而且当中也有一些士兵,不要救他们,因为以现在的兵力是救不到他们的。在囚室的上方有第三条村庄，经过村庄左边的桥后很快便到达 MCV 的所在地,此关的任务便完成了一半,之后做的就是发展和进攻。在附近有两条被汞破坏的桥,建议你不要修补这两条桥,这样敌方只能从未被破坏的桥攻入,只要守住这桥便可确保后方完全。这关最强的武器仍是 Disruptor。就用 Disruptor 攻破对方吧！对方的基地分别在左下和右下，右下方的敌军比较少就先从这里下手。以空军加上 Disruptor 的力量攻下这基地。之后便是左下方的基地,这个基地比较难攻,先解决囚禁居民的地方。之后生产 MCV 在附近建立基地,以 EMP 打入进方基地，在 EMP 有效时段内尽快攻破 Cabal 的主要设施。重复使用便能攻下这关。

GDI 第八关

胜利条件：将 Cyborg 带入受保护的 Network Center，破坏 Cyborg 制造工场和所有 Cabal 的所有势力。

心得：这关你会拥有一个 Cyborg 士兵。一开始你的部队会在一条道路上，前

方有一条桥,但不要走到桥的另一边。在右边一会找到一下去的路,跟着走到桥底会发现桥的左边有一条小径,沿着小径行绕到山的另一边。你会发现一个放置 Cyborg 的地方,不用理会的。在放置 Cyborg 的右上方会发现一个小型 Cabal 基地和 Network Center,将你的 Cyborg 放在 Network Center 的中间,便看见刚刚的 Cyborg 在互相攻击。而你跟着做的就是清除这个小型基地,清除之后你会发现地图会大了,与此同时你的 MCV 也到达这里。左边不远的地方便是 Cabal 的真正基地,但防卫明显比上一关少,很容易便可以攻下这关,而且 GDI 的另一杀手 Bomber 也会在这关开始供你生产。在 Cabal 的基地有一个 Cyborg 的制造场,但不管什麽你只要把他破坏就行了,相信你很快便可以完成此关。

GDI 第九关

胜利条件:建好基地,占领三座 Control Station 令对方的 Laser Fences 和 Firestorm 失效,最后破坏 Cabal Core。

心得:开始时上方已经有敌人在等待你,以 Mobile EMP 将敌人冻结再加以攻击。发现有两条桥,桥的对岸都有敌军守候,同样用 Mobile EMP 冻结敌人再加以攻击,清除了两条桥的敌人后 MCV 会到达。一如以往发展你的基地,在发展的同时小心有敌人在附近。当你的科技发展到一定程度是时候打的 Control Station 主意。第一个攻击的最好是左边的 Control Station,因为沿途的敌人较少,而且这座 Control Station 守卫较少,不过因为要渡河所以派 MLRS 和以 APC 带着 Engineer 去占领。在这座 Control Station 附近有四座 Missile Silo,只要加以破坏,对方便不能改使用 Multi – Missile。第二个攻击的 Control Station 应该是上方的那个,途中的 Cabal 建筑将它逐一击破。但发现是 Tiberium Refinery 的话最后将它占领确保自己拥有足够资金。在占领第三个 Control Station 前要确保有足够实力对付保卫 Cabal Core 的 Core Defender,它可是非常可怕的,MK2 在 Core Defeder 面前如同玩具。攻击力和防御力都是一等一的,而且攻击范围广阔。打败他的方法只得一个,就是出动你所有部队。消灭它后就要破坏 Cabal Core,那麽就到漫长的战斗终后都结束。

柏德之门:剑湾传奇

ULGOTH'S BEARD 第一幕

地点:北部城镇某处

NPC:艾克(IKE)

任务:搜寻德拉格之塔(DURLAG TOWER),找到金钱六百

奖赏:地图得到更新,行动指南一本

地点:地图北部的酒馆

NPC:黑根．斯通布雷德(HURGAN STONEBLADE)

任务:从德拉格之塔找回一把匕首(从另一个方向更新地图)

奖赏:交出匕首后得到另一个任务

地点:城镇中部某处

NPC:桑德拉(SHANDALAR)

任务:在一个小岛上找回他的斗篷(在下一时记不起岛的名字了,暂时用"谜之岛"这代替吧,见谅!)

奖赏:大量的经验值和部分金钱(如果你能活着回来的话)

地点:地图北部酒馆

人物:高肯(GALKEN)

任务:卖掉高肯找到的防护石(WARDSTONE)

奖赏:一块防护石(暂时还不知道价值)

"谜之岛"

实际上是一个地牢,入口和出口都在一处。里面所有的家伙都想把你至于死地,任何一次遭遇战都必须战斗一方血溅尸横后才能收场。干掉所有的敌人,拿到斗篷后迅速从入口撤离,稍等片刻后就可回到 ULGOTH BEARD。

下面是可能遇见的敌人和杀死他们后得到的奖励:

安德利斯(ANDRIS):不知道,因为他是被自己的闪电给劈死的

马赛拉斯(MARCELLUS):两千点经验值

贝恩(BEYN):一千八百点经验值,恐惧法杖和其他的一些常用物品



葛伦(GORAN):有四个妖怪陪同。两千点经验值,一些卷轴和常用物品

库克(CUCHOL):一千八百点经验值,麻痹之杖

特伦(TELLAN):这家伙能施展咒语“黑云杀”,得小心对付。三千点经验值和一些常用物品

德茨基尔(DEZKIEL):一千八百点经验值,桑德拉所需的斗篷和一些常用物品

德拉格之塔

这是本资料片中最有探索价值的地区,充满了各种陷阱、秘密、谜题、怪兽和死亡骑士!!

在进入该地区之前,你会遇见商人艾登(ERDANE),从他那儿可以买卖物品。之后会有两场恐怖的战斗。艾克会在塔楼的入口出等着你。注意:你的队伍中必须有一名小偷,这样可以避免过多的战斗和麻烦(也许使我过于操心了,谁能在没有小偷的情况下通关呢?)祝你好运!

第一层

这一层的主要事件就是与艾克谈话,之后再看着他死去。艾克会试图让你买下他的防护石,买不买都无所谓,反正过一会儿也能得到。黑骑士出现后,赶快找个地方躲起来,这家伙放出的火球可不长眼睛。等艾克死后,在他身上搜索(如果你开始没买防护石,现在就可以得到它xvi如果你已经买了防护石,现在就可以把钱拿回来)。

第二层

这儿也没有太多的东西,只是可以收集到一些宝物,杀死几个幽灵。精彩的去处是某入口通往的一个阳台,里面有一小三大总共四个僵尸怪等着你,好好积累经验吧(三个大僵尸怪的经验总值有两万一千点)!

僵尸怪旁边像烟囱一样的地方有加两点攻击力的半月刀,放置在一个连傻瓜都能看出来的陷阱中。

第三层塔楼的最高一层。在这里你将遇到李奇诺(RIGGILLO)、一个幽灵和克利恩黑尔(KIRINHALE)。杀死他们后可得到的经验值分别是一千四百点、三千七百五十点和……(对不起,记不清了)。

地下一层

在这里会遇到巴亚德(BAYARD,杀死他后可得到一万一千点经验值!!!),还能找到护身戒指。

地下二层

很刺激的地方。这里有四个守卫－那五（LOVE）、飞儿（FEAR）、布莱德（PRIDE）和爱娃莱斯（AVARICE），代表着爱、恐惧、骄傲和贪婪。他们每人会向你出一个谜题，解开所有的谜题才能通向下一关。四个谜题（出现顺序随机）解决办法是：

谜题一：在守卫旁边的桶里拿到一个棒槌头，再在东南方某处有几个大妖怪守卫的地方拿到另一个棒槌头。带着两个棒槌头进入一间有骨头的屋子，用骨头和棒槌头造出棒槌。进入西北方某处的屋子敲响铜锣。

谜题二：进入西南方的卧室，得到葡萄。找到一把奇形怪状的钥匙，打开卧室里的抽屉，得到一个开关。来到南边的引擎室，发动引擎。然后再来到一间有个像大圆木一样的装置的房间，启动该装置。好啦！一瓶鲜美的葡萄汁到手了。

谜题三：来到谜题二中的卧室附近的宝藏室中，找到发光的蓝宝石。

谜题四：这个谜题 yago 一直没有搞清楚，好象是布莱德要你提高他的声望，在屋子里看了提示后去查看布莱德在德拉格家中的东西，再和他谈谈就可以了。

解出每个谜题可以得到两千点经验值。解出每个谜题后，你将被迫和这些守卫交战，战斗十分艰苦，而且得到的经验值很少。战胜飞儿、布莱德和爱娃莱斯各能得到八百点经验值和一些常用的物品。战胜那五可以得到三千点经验值和防护石。在找到骨头的屋子里还有增加三点防护力的金属片甲。

地下三层

这一层里全是怪兽！！做好足够的准备。有一间屋子里有很多雕像，其中有两个是开门的机关。

在另一间屋子里有三个泥做的、被红色圆圈围住的人像。不要攻击它们，以免中陷阱。点击它们的身体可以得到物品，注意不要碰到红色的圆圈。如果有兴趣的话，可以想办法解除陷阱后，攻击泥人，这样做有时会打开其他的一些门。

杀死每一个怪兽都能赢得四千点经验值，不过战斗会很艰苦。我在这里用掉了很多药剂。

出口在西南部某处。第一眼看到的出口是假的，而且是陷阱。真的出口在假出口的南面，藏在一扇门后面。

楼梯附近有些矮人族卫兵和宝箱，俺手下拥有百分之八十开锁能力的小偷和拥有百分之八十破坏能力的圣骑士都没能打开这些宝箱，请问哪位高手能办到吗？



地下四层

这是另一处充满挑战的关卡。门内有门,门门相扣。许多门口都有不断喷出的火球,要通过他们必须掌握好时机。除非你所有的队友都穿着速度之靴,否则最好让队伍内的成员逐一通过机关。

东面是“绿色区域(GREEN AREA)”。西面的屋子里有龙骨和几条强壮的飞龙。单凭队伍现在的力量对付它们比较吃力,可以从这片区域内的五座雕像上得到援助:与骷髅对话之后点击雕像,你就可以暂时控制这些雕像。复活的雕像虽然威力巨大,但它们的力量会随着时间逐渐减弱,所以你要尽快地领它们与飞龙战斗。之后,将战斗中存活下来的雕像干掉(没义气啊!)。分别可以得到经验值和一些常用的物品:HACK – 两千点xviMEIALA THE SIRINE – 四千点xviTANOR – 十五点(?)xviMORLOCK – 一千九百点xviBULLRUSH – 九百五十点。

与大头雕像对话,它会告诉你“四条隧道中你可以找到你的对手,将他们全杀掉,游戏才能开始。”什么游戏?不管它,先干掉隧道中的敌人再说。

隧道一:两个不死鸟守卫(一个是战士,另一个是弓箭手)。它们被杀死后会爆炸,而且一个只有一百点经验值。

隧道二:一只有点儿像飞龙的飞行怪兽,三个隐形怪。杀死飞行怪可得到四百五十点经验值,干掉每只隐形怪则可得到三千点经验值。

隧道三:分身粘稠怪。杀死一个,会再出现两个(没必要把所有的分身怪都杀死,可以直接进入第四个隧道)。每杀死一个分身怪可得到两千点经验值。

隧道四:大熊 KALDRAN 和四只北极狼。杀死大熊可得到九百点经验值。

完成第四个隧道后,你会被传送到一个国际象棋游戏中。如果你企图先将国王杀死,那其他的棋子都会消失,难度很大。在这里必须根据你的队伍组成情况采取不同的战术才能取胜。当心不能走错脚步,否则会遭到电击。杀死国王后可得到攻击力加三点的双手剑,在本关某处干涸的喷泉中还可以得到巴拉之斧。

地下五层

终于到达倒数第二层了。如果你是第一次到这里,德拉格将会在这里“迎接”你。在这一层中,你将探索三个主要的区域,直到找到它们通往一个罗盘雕像的出口。

本关某处藏着爱丝兰娜(ISLANNE),她可以使用传送魔法。如果找到她,可以选择被传送到塔楼外面(这样可以节省很多时间)。爱丝兰娜附近的一面墙可以被打开,前提是完成罗盘雕像向你提出的三个要求。

某处有一座被蜘蛛怪和僵尸围住的雕像，只有探索完所有的地方后，才能接近那里。

本关中的物品有：加两点防御力的巨盾、力量之杖、攻击力加一点的炎龙剑、护盾披风及夺魂匕首。

在本关的出口附近，你会碰到一个家伙（CLAIR DE‘LAIN），他会告诉你自己在塔楼里的悲惨遭遇。等他说完后，你就得全神戒备，因为对面镜子后的死亡骑士就会出现了！！

地下六层

本关比较简单。干掉刚才出现的死亡骑士后，来到地图的东面与达隆（DALLON）交谈，然后回去找到爱丝兰娜，让她将你传送出德拉格之塔。

杀死死亡骑士后可得到一万五千点经验值和加一点防御力的巨盾。

对付他的办法有两个，一是用传统的形式与他战斗，将他放倒后再将镜子打碎xvi另一种方法先将镜子打碎，让跳出来的“影像”将死亡骑士消灭。不过“影像”也是个危险的家伙，它会向眼前所有的人攻击，无论是死亡骑士还是你这一小队人马，你同样也得接受挑战。以我的经验，第一种办法要容易些。

ULGOTH’S BEARD 第二幕

当你回到 ULGOTH’S BEARD 的时候，在入口附近会有一个祭司向你索要夺魂匕首，不管你怎么回答，他都会拿走匕首。在这之后，进入酒馆与斯通布雷德交谈。从他那儿得知原来祭司拿走匕首是为了宰杀牲畜，举行邪教的召唤仪式，你必须去阻止他们！来到一个像粮仓一样的地方，在上面的入口处找到守卫的祭司，与他交谈两句后发觉话不投机，没法子啦，杀吧！干掉所有的守卫后进入粮仓。

里面的信徒和一名女祭司发现有人侵入，立即围了上来。这种常烘我见得多了，一路杀下楼梯，将为首的女祭司砍翻在地。哇呀！不知是召唤仪式已经完成还是倒地的女祭司变身，总之，一头名叫 AEC‘LETEC 的怪兽出现了。几个没被干掉的信徒们虔诚地围在怪兽四周，好像他们的救世主现身了，殊不知他们只是被怪兽当作重生的寄主（它一旦被杀死，就借用其中一个信徒的身体复活）。如果你不想在这儿耗费太多的力气，那在攻击怪兽之前最后先把它四周的信徒消灭。干掉怪物可以得到一万六千点经验值。

随着我的圣骑士将巨剑最后一次插入怪兽的身体，这个狰狞的家伙发出一声惨烈的嘶吼后轰然倒地，整个世界又安静了。



神话Ⅱ:妖兽

该资料篇的运行需借助以前的《神话Ⅱ》,并将它升级到1.3版(下载地址是http://www.bungie.com),下载完毕后运行升级程序,它自动寻找《神话Ⅱ》的安装路径,并修正其误删硬盘的bug。从难度上看,《妖兽》不适合新手,它比原《神话2》要高两个难度等级,其normal(正常)难度相当于原《神话2》的最高难度,所以如果玩家感到困难的话,换成最低难度也不用担心被人笑“菜”。以下是在normal难度下的攻关指引。

第一关:医者

情节:旅行者四熊静橡(怎么像日本名?)给王国都城Muirthemne的领袖写了一封信,说经常梦见在荒蛮之地有邪恶的事物,令他寝食难安。虽然从前无数的血腥战斗有可能造成这一现象,但他无法相信这仅仅只是幻觉,所以必须行动。他将首先向杰出的武士Fenris寻求帮助。任务:找到退役武士Fenris所居的小屋。

指引:狼群不会攻击的,别担心,它们其实是Fenris的朋友。有敌意的是蜘蛛,一般从被光的小山坡里出来,旅行者解决五六个没问题,受伤后按T键医疗。区域中有少量药草,是暗绿色的,可掘出来作疗伤用。Fenris的小屋在地图东北部(右上),周围由树林和山坡挡着,只有朝向东南的一条幽暗小路能通达,所以需先到地图东面。虽在中央一线有三条直达路,但都难以通行,上、下两处是树妖阵,旅行者是肯定拼不赢一个树妖的,中间的暗色区域里则会冒出大量的蜘蛛。沿着路往东北方向走,在一头死鹿(地上淌着血)处转向东面过河,穿过树林,前方的下坡呈暗色,别往那走。转向下方过河,在南端上木桥,小心后面会有一个树妖追来的。虽然它速度慢,但如果旅行者行动不快的话,还是会被追上的,硬拼需耗掉七根左右的药草,还得打两下就避一避。一路上行,蜘蛛当然不会令你寂寞的。最后贴着河边的幽暗小径来到Fenris的小屋前。在知道旅行者的来意后,Fenris起初推迟说自己名声不好而不愿出山,但隐居的人往往屈服于“晓以大义”。

第二关:武士

情节:或隐或现的狼啸,是头狼在告诉它的野狼伙伴们,蜂群将危害Ruewood

森林里的一切，赶紧去消灭它们啊。任务：找到向导弓兵，并保护他去山顶；旅行者、Fenris 和头狼需活着。

指引：主要的敌人是蜂群，一般五六个一拨，别让弓兵与它们对抗，用武士和狼。每消灭几拨敌人，就会有两匹狼出来增援，总共会得到八匹。弓兵的箭是六亲不认的，注意别伤着自己人，尤其是武士和狼背对着弓兵与敌人搏斗时。救下 4 个弓兵，朝北走，沿途干掉几拨蜂群，穿过土墙裂口，到达河边。对岸有两批蜂群，一拨拨引诱过来干掉，但淌水时小心自爆僵尸，让 Fenris 先过河作诱饵，弓兵们将它们射杀。到达北端后转向西面，沿着河边的道路前进，终于找到了向导弓兵。跟着他，边走边打，顺着山路到达山顶。让所有的弓兵以松散队形布阵，这样方便狼群和武士穿叉移动。蜂群从各个方向涌来，任由部队自行作战，只需指挥旅行者给伤者加血。挡住两轮攻击后获胜。

第三关：巫师

情节：在 Swan 混编军的月度会议上，大伙讨论了军备等方面的议题后，James 朗读了昨天收到的来自将军 Fenris 的信，信中要求军委派出一支部队协助他进入女巫占据的 Kyrand 古墓。军委会通过了这一要求，并发信给不列颠的矮人公会，请他们派人一并前往。任务：与区域南端的矮人会合后杀往 Kyrand 古墓；旅行者和 Fenris 需活着。

指引：即刻下行，将遭遇由无魂客（soulless，敌弓兵）和板斧兵组成的巡逻队。以 Fenris 在阵前来回移动吸引无魂客的注意力，弓兵们实施攻击，再边退边射板斧兵，最后由武士们上去群殴。对付山顶上的无魂客，同样采用 Fenris 迂回、弓兵攻击的方法。往下到了一路口，继续向下去增援被困的矮人。当十几个狗兵冲向矮人们时，瞅准时机，令矮人强制丢弹，引爆双方阵地中央的雷区。部分狗兵丧胆回撤，被增援部队消灭；极少数带伤攻击矮人，也容易由护卫的武士和弓兵干掉，此役最重要的目标是保住那两个矮人，其次是弓兵。部队会合，返回路口，东行，总会遭遇巡逻的敌人，可让矮人炸板斧兵群。过河时小心有自爆僵尸哦。经过一河流分叉口，前面的水池里又有两个自爆僵尸，让部队一个一个地贴着左面的山体过去，弓兵们严阵以待。然后可见到古墓了，调整好状态，布完阵形，引敌前来。第一波较弱，只有无魂客和板斧兵；第二波敌人数目众多，有狗兵。战斗结束后，旅行者为伤重的人加血，把药草都用完。部队开到古墓前，女巫 Kyrilla 出现，放出身后古墓里的大量敌人。矮人后撤一点，由 Fenris 和弓兵用老方法消灭狗兵和无魂客，再看矮人如何干爆板斧兵吧。

第四关:弓兵

情节:在 Fenris 向古墓深处挺进的同时,由 ne' Ric 率领的一支弓兵部队与黄蜂群的主力展开了一场大战。弓兵们遭到了敌人的前后夹击,虽然最终取胜,但损失惨重,ne' Ric 为众多多年相伴的老战友的牺牲而悲痛不已。Fenris 等人顺利从古墓里拿到了王冠,然后由一条秘道来到了一个陌生的山谷之中。

任务:离开山区,到沼泽地遥远的边际去,找到弓兵首领;旅行者和 Fenris 必需活着。

指引:转过 S 形道路到一岔路口后,将会遇到由女巫(fetch)领头的巡逻队。可先让一名弓兵使用特殊攻击方式(流感箭,fever arrow)定住女巫,集中弓兵们的火力远远的干掉她,Fenris 则用其爆炸剑(按 T 键)对付快速的狗兵,剩下的板斧兵群可慢慢收拾,或由矮人炸,或边退边射。在岔路口走哪边都是一样的,一直往下到底,转 180 度的弯向上。最北端有条小路通往一个洞穴,里面有许多药草,也有许多狗兵,让 Fenris 引出它们,由矮人消灭。在沼泽地里,有不少女巫在巡逻,水池中还时不时冒出自爆僵尸,所以要谨慎小心。水池边往往有药草,仔细看清楚了。区域比较大,半路上女巫 Kyrilla 又出来了,威胁旅行者交出古墓里的王冠,之后沿途有蜂群巡逻、骚扰。往东南方向前进,才终于找到疲惫而愤怒的弓兵首领及其手下。

第五关:信使

情节:领主 Geoffrey Volsung 写信给 Fenris,怀疑有人想谋杀他,身边的任何人都无法相信。领主虽然因其父亲在同魔王一役中被杀而对幸存的 Fenris 心存敌意(这就是为什么旅行者在找到 Fenris 时,Fenris 推辞说自己被视为背叛者的原因),但 Fenris 在对抗黄蜂群中的英勇表现和他自身的安全问题,最终打消疑虑,请求 Fenris 前去相助。送信的人将会为其带路,到一个秘密的地方去。

任务:就地防守,等援军到达后,开往 Fosgarach 之门。

指引:夜晚、雷电、大雨、墓地、僵尸、鬼魂、鲜血……所有的一切令人颤栗!所在的小山丘并不好防守,敌人将从西面、北面和东南面进袭,一个方向放一个矮人。对付无魂客、板斧兵、狗兵,用上面介绍的方法,而鬼魂矮人、鬼魂弓兵和鬼魂武士则颇为烦人。弓兵首领 ne' Ric 的特殊技能——闪电箭,很适合对付鬼魂矮人,一定要先关照它们,同时保护好自己的矮人;对付鬼魂弓兵,可让 Fenris 来回移动吸引其火力,己方弓兵将它们一一射杀,但在局势混乱时,派大批武士冲击可能更容易操作些。

刚开始,弓兵首领显然气还未消,不愿与 Fenris 合作。当敌人冒出来后,才不得不同护卫的武士一起前来山丘会合。前几批的敌人是一拨一拨地来，只需及时调整视角方向进行应战。在抵挡住了东南方的僵尸和北面的斧头兵、鬼魂武士的联合攻击后，各种各样的大批敌人从东南面源源不断地冲来，同时西面还有僵尸群。然后,请求增援北面的信使出现在 Fosgarach 之门,南面的增援部队接着也出现了。增援部队在淌河时需小心前面右边的水池里有个自爆僵尸,让武士诱敌、弓兵呆在河里攻击。部队汇合后，最惨烈的战斗即将开始。敌人从三个方向蜂拥而来,北面的最弱,只有速度慢的板斧兵和僵尸,派一两个矮人即可;东南面的最强,各种敌人都有,是防守的主要方向;西面的则主要是板斧兵,也有无魂客和狗兵。强烈建议从此时起以半速进行游戏,以后各关同样如此。注意别让英雄(Fenris、旅行者和弓兵首领)陷到僵尸群里。一番混战、恶战之后,抓紧时间疗伤,再挡住东南面的两拨板斧兵后，Fenris 提示可以离开了。往北下坡，一批僵尸从坟墓中冒出来,后面则追来了狗兵、鬼魂矮人和鬼魂弓兵,真是阴魂不散!朝西面进军,干掉守在信使出现地点附近的两批敌人,才从地狱里解脱出来。

第六关:领主

情节:Fenris 回信给领主,告知领主身边的不少人可能已被女巫 Kyrilla 收买,即使是睡觉也要小心安全。虽然过去两人不是朋友,有时甚至是对头,但他一直在所有事件中都保持公正和荣誉,所以会来保护领主的。鉴于形势,约定三日后的晚上在海滩会面。

任务:快速行动,找到并保护领主;三位英雄需活着。

指引:Fenris 在前,矮人在他身后两侧,弓兵与武士以弧形排阵,谨慎向前。路上主要是遇着由一名女巫、四个无魂客和一群板斧兵组成的巡逻队，间或还有狗兵。弓兵们首先要射杀女巫;Fenris 除了吸引无魂客的火力外,还要负责对付逼近的狗兵;矮人对付板斧兵。连过几道拦截,见到几批板斧兵正在向领主冲击,赶紧派武士们前去协助灭敌。在 Fenris 与领主对完话后,跟着领主走,沿途有两拨狗兵试图拦截,让狂暴武士以松散阵形抵挡。来到营地,这又是个四面漏风的地方,狂暴武士守在帐篷西面,普通武士们守住东面的路口,Fenris 看守北面,矮人及弓兵守南向。西面和北面一般是来狗兵,只是北面的来得少;东面会有几次以女巫为首的巡逻队,一旦发现需将女巫远远射杀,其余的好办;最主要的敌人来自南面,好在两个矮人作用奇大,在弓兵的配合下基本能够挡住,注意无魂客的毒矛哦,另需小心的是自爆僵尸，它们对领主的威胁最大，而且往往趁人忙于对付其它方向的

敌人的时候偷偷地靠近。敌人最后的一轮进攻是从东面、西面的联合夹击。

第七关:妖兽

情节:随着女巫 Kyrilla 种种努力的失败和 Fenris 带人的节节逼近，她不得不向地下城的魔王请求支援，以保护据守地下城入口的要塞。任务:找到并攻占 Kyrilla 在河边的要塞;三位英雄需活着。

指引:先指挥矮人上前,因为马上就有一批板斧兵从地下冒出来,接着来了六个狗兵。向北行,将遇上骷髅兵小队,它们惧怕炸药,用矮人对付很有效。在白皑皑的宽阔地带有好几条岔路,走东北方向的那条。为防不测,Fenris 探路,果然又有板斧兵冒出来,远处则有女巫、狗兵等更多部队逼近。过了这个峡谷,在石土路的地带时不时看见女巫、骷髅和板斧兵在巡逻，一批批解决它们，不能冲得太快，否则会被敌人淹没的。沿着石子路向东,发现河中间有条路,走上去时可要小心了,两边的水里会先后冒出六个自爆僵尸，看到它们出来就马上回撤，隔了一段距离后由弓兵将它们射爆。来到要塞外,只见城楼上下排列着众多的骷髅兵。由于它们没有其它敌兵种的支援，所以容易对付，弓兵诱敌，矮人主攻，狂暴武士围殴残兵败将,以这样的方法消灭要塞上的所有敌人。进入城内,迅速摆开防御阵形,迎接非常激烈漫长的战斗。一批批板斧兵有如潮水般涌来，间或自爆僵尸也来凑热闹。敌人从要塞的北面、南面、西面三个入口进来,稍有点时间间隔。只有两个矮人，让它们一人一轮守一个方向，任务是炸死炸伤敌人，但无需将敌人全灭，而应在适当时候就近转到另一个方向防守,余敌由狂爆武士解决。也就是说,两个矮人像走马灯似的在三个防守方向转，注意那两堆树对矮人投炸药不利，尽量绕到合适位置。弓兵辅助攻敌,主要任务则是提防自爆僵尸;狂暴武士冲击被削弱了的各批敌人，旅行者则负责疗伤。到后期，那两堆树的后面会突然冒出敌人来，小心啊。最后一批敌人是从正门来的女巫和骷髅兵,然后旅行者四熊静橡与女巫 Kyrilla 相认，原来他们是父女，此前 Kyrilla 一直被妖术所蒙蔽，为死而复生的邪恶魔王 Cartucke 服务。

第八关:魔王

情节:每一个人都为了能消灭魔王而视死如归,他们将努力作战,尽自己的一份能力给魔王造成伤害。甚至在伤重时,他们都不愿意接受旅行者的治疗,而要将宝贵的药材留给其他人,尤其是留给 Fenris。

任务:深入魔王 Cartucke 的巢穴,找到传送点;四位英雄必须活着;部队尽可能地削弱魔王,以便英雄们有机会将它永远封杀。

指引：地下城里道路错综复杂，最终总能找到传送点，但走不同的道路，难度相差很大。Kyrilla 的特殊能力是传送，不需耗法力，在遇敌时她能施放链状闪电，但需耗法力。可以利用这一技能，偷偷地传送到敌人背后，实施攻击后再传回去，从而削弱敌人，但要小心不能传送到部队没有去过的地方，因为那儿很可能有敌人。矮人是无论如何要保护好的，因为在传送点附近有大量的板斧兵，需靠矮人抵御。卫兵的作用比预想的要大，他们能挺住黑暗幽灵的袭击，相比之下，狂暴武士差些，但在对抗骷髅兵时狂暴武士要强。行军的阵形是，卫兵与狂暴武士或在前或在后，看遇上什么样的敌人，对付无魂客和骷髅兵时让狂暴武士在前，怀疑有黑暗幽灵时让卫兵在前。二者的中间就是弓兵、矮人和几位英雄了。

此关新增的敌人是大蜘蛛和黑暗幽灵，前者主要从洞穴顶掉下来，对矮人和弓兵构成威胁，所以整体队形不能过于松散，在矮人和弓兵旁边或由狂暴武士或由卫兵负责保护；后者一般在道路旁边的暗色土壁上，极难发现，黑暗幽灵是个难以对付的敌人，它可施展巫术，以黑雾罩住一人，然后欺近伤之，在它实施攻击时会现身。对付黑暗幽灵，主要让卫兵以普通方阵前行，诱其现身，虽被定住一人，但其它士兵能够合力解决它，注意此时别让弓兵射箭，那样很可能误伤自己人。另外，由于弓兵首领 ne' Ric 的视程远，所以往往他会先莫名其妙地射箭，这就意味着不远处有个黑暗幽灵，它会还击试图攻击它的第一个人，这样一来弓兵首领往往成为它的攻击目标，而易于被害，因此，遇到弓兵往空处射箭的情况时，赶紧指挥他们后撤，让卫兵们顶上前去试图吸引黑暗幽灵的注意，然后再解决它。妥善的行军方法是一步一步地小心谨慎，卫兵探路时与后面的主力部队保持一段距离，以期先于弓兵被黑暗幽灵发现。

部队向前刚走几步，就有大蜘蛛落下骚扰，过了灯笼口后遇上黑暗幽灵。道路右边的一个圆形区域旁藏有两个黑暗幽灵。沿路一直往前，到一岔路口，这儿分出很多条路，我也没有全部试过（因为此关难度太高了），仅指出一条简明的路。走岔路口最右边的那条路，相当于从原路转了约 180 度的弯子，此时方向是朝北。如果往南走也是可以的，实际上这是个环形线，往南、往北转个大圈后还会回到这个岔路口。在环形线上有五六拨巡逻队，由无魂客和骷髅兵组成，都是按顺时针方向巡逻；在环形线的外侧（如果顺时针方向走的话，就是在道路的左边）还有分支道路，有些地方有洞穴，里面藏有十个左右的骷髅兵；至于在路上遇上大蜘蛛和黑暗幽灵，更是家常便饭。

如果分不清方向的话，记着一直往右手边的分支道路走。在环形线上转到地

图东北部时，可发现道路右边有个向下的斜坡，就是要从这儿下去，但这里非常危险，有很多黑暗幽灵和大量的大蜘蛛。想方设法先诱杀一些黑暗幽灵，再做好力拼的准备。大蜘蛛左右合击，一拨从左边的洞穴里出来，一拨从右边的坡上过来，洞穴顶还时不时落几个，甚至黑暗幽灵也赶来凑热闹，总之这里是个难关。将敌人消灭后，给狂暴武士和矮人加血，但也要留两株药材备用。从斜坡下去，干掉前方不远的无魂客、骷髅及板斧兵，原地驻扎，提防从头顶落下的大蜘蛛。不久，又一批无魂客和骷髅兵从前面小山坡后面涌来，右边的黑河里也冒出自爆僵尸和板斧兵。挡住这一轮攻击后，立刻冲向前方的传送点，它由五根石柱组成，柱尖及柱身泛着红色的光芒。

部队面对着黑色的河流（朝西面），两个矮人一左一右站在前面，其后是弓兵，其它人呆在传送点的圆盘区。从黑河里源源不断地冒出板斧兵和自爆僵尸，小心应付，应该没什么问题。最考验人的时刻是，与最后一拨板斧兵和自爆僵尸的冲击的同时，三群骷髅兵从左面、前面、右面（即南、西、北）一齐冲来，此刻拼着损失矮人，也要给骷髅兵造成尽可能多的伤害，弓兵看时机后撤。不能分兵抵御，那样必败无疑。待敌人冲进圆盘区后再上去拼，这样缩短战线使部分敌人攻击不到。肉搏战非常惨烈，看到平常珍惜每一滴血的战士一个个倒下，心疼不已！战斗结束后，马上用掉所有仅存的药材。不久，魔王在几道闪电中登场了，它起初不会进行攻击，让幸存的武士们上去围攻，弓兵（如果还有的话）到魔王身后去吸引黑暗幽灵的注意，用生命为同伴们换一点时间。当四位英雄都走出圆盘区后，魔王开始攻击了，一道道红色的闪电将士兵们撕得粉碎，但英勇的武士们仍然视死如归，只为了能够多劈掉一点魔王的血。所有的勇士都壮烈牺牲后，Fenris 和 Kyrilla 上前攻击，最后由弓兵首领 ne’ Ric 射出闪电箭，结束了魔王的存在，但此刻 Fenris 和 Kyrilla 已不在人间，他们化作石像永远留在了地下城的中心。旅行者走上前去，听到 Fenris 的灵魂说了一句话：“我还是没有救到他们……”

三国志 7

第一章:都市篇

第一:都市的基本资料介绍

备注:1. 三国志七的时间单位是使用中国农历。2. 所以一到三月就是春天、四到六月就是夏天、七到九月就是秋天、十到十二月就是冬天。3. 各位可能觉得奇怪、这好像跟台湾的四季不太合。其实这并不奇怪、三国志七的舞台就是中国大陆。想想大陆上的江夏(武汉)、吴(苏州)、长安(西安)等都市、那么这样的四季就非常符合真实了。

项目:详细解说

都市名:都市的名字。

所在的州:这是指都市所在的州。例如雍州、予州。

特徵:都市的特徵。有五种都市:一般都市、大都市、学术都市、港湾都市、放牧都市。都市的特徵会影响你学习到的特技的不同。

开发:影响农历七月秋收时兵粮的收入。内政指令中的开发可以使开发值上升。不过上升到最高值就不可以再上升了。

商业:影响1月、4月、7月、10月的金收入。内政指令中的商业可以使商业值上升。不过上升到最高值就不可以再上升了。注意、商业值高的都市、商人就会常常来做生意。

治安:内政指令中的治安可以使治安值上升。治安值上限是100。会有比较多外来人口移入、商人也会常常来做生意。相反的治安值低、住民容易造反。注意、施行内政指令中的开发、商业、或是施行军事指令徵兵都会使治安下降。

技术:内政指令中的技术可以使技术值上升。技术值上限是1000。技术值高的都市、制造武器的量也会比较多。

防御:内政指令中的补修可以使防御值上升。防御值上限上限是1000。防御值高的都市、城防会上升而且难以攻打。

金:都市里的资金。

兵粮:都市里的兵粮。

人口:都市里的人口。

全兵士:都市里有被武将率领的士兵。

予备兵:都市里没被武将率领的士兵。

特产:都市里的特产。特产有木材、马、钢铁、皮革、藤蔓、硫黄、硝石。特产的种类会限制你所能造的武器。

商人:有没有商人在。通常大都市是随时有商人的(浪子自言自语:都市的不同决定特技和收入的不同,看来这次选城市要多考虑一下哟!一年也能收四次钱了,我最怕缺钱了!特产可是好东西,我喜欢!不知道这次商人处能买到什么,要是象信长系列能买些低级宝物就好了,我可是个宝物收集狂!)。

第二:都市与所能锻炼到的特技

洛阳:谍报、反计。

北平:骂声(魅力)。

南皮:穴攻。

谯:收拾(政治)。

晋阳:穴攻(知力)。

平原:行动(政治)、乱射(武力)。

濮阳:骂声(知力)。

陈留:鼓舞(知力)。

永昌:鼓舞。

云南:乱射。

长安:扇动。

新野:骂声。

长沙:锻炼(魅力)。

桂阳:穴攻、行动。

柴桑:行动(政治)。

建安:锻炼、行动(政治)、鼓舞(知力)、乱射(武力)。

南海:穴攻、乱射(政治)、骂声(魅力)。

放牧都市:突击。

港湾都市:水军、水攻(浪子自言自语:这次我一定要多占城,多修炼!!)。

第三:各时期与各城市的在野武将

剧本(一):189年12月——汉室　衰亡豺狼占帝都>

北海　太史慈

城阳　管亥

晋阳　韩暹

上党　于夫罗

下邳　王朗、华佗、张允

小沛　张绍、刘勋

濮阳　刘繇

陈留　程昱

许昌　郭嘉、戏志才、荀攸、钟繇、陈群

汝南　许劭

河内　司马朗

天水　金旋

永安　甘宁

襄阳　黄忠、向朗、张允、司马徽

建业　陈横、张英

吴郡　于吉、许贡、严白虎、凌操

剧本(二):194年2月——中原动乱 群雄争天下>

乐浪:轲比能

蓟州:田畴

北海:祢衡

上党:呼厨泉、刘豹、于夫罗

濮阳:臧霸

许昌:郭嘉、钟繇

谯:孔秀

弘农:韩暹

长安:王粲//195~196年:张既

天水:金旋

襄阳:司马徽

小沛:诸葛亮(这次终于不用等207年才熬出头了,去他妈的三顾茅芦,我要毛遂自荐!!我要飞黄腾达!!!诸葛亮仰天狂笑!!!)

成都:195年:费诗、王累 //196年:王甫

梓潼:195~196年:孟达、法正

江州:195年:董和

寿春:195年:鲁肃

吴郡:于吉 //200年:吴郡:徐盛

会稽:步骘、阚泽

建业:诸葛瑾

柴桑:华佗

剧本 (三): 200 年 3 月——官渡大战 铁骑渡黄河 >

襄平　头顿

蓟州　田畴

北海　王基

弘农　200 年:贾逵

上党　于夫罗、刘豹

河内　206 年:司马懿

洛阳　何晏 // 203 年:耿纪

许昌　吴质

宛郡　204 年:李严

下邳　张恺

汝南　廖化

寿春　蒋济

新野　207 年:徐庶 // 208 年:诸葛均

襄阳　牛金、庞统、司马徽、诸葛亮、马良、马谡

江夏　魏延

武陵　金旋、潘浚、沙摩柯

零陵　刘巴

桂阳　赵范、鲍隆

庐江　陈兰、雷薄、李异、左慈

吴郡　于吉、吕岱、张温 // 201 年:全琮 // 203 年:马忠

会稽　步骘、阚泽

柴桑　华佗、谭雄

上庸　申耽、申仪

成都　王甫、吕义、卓膺

梓潼　马忠

云南　孟获

永昌　木鹿大王、兀突骨

剧本 (四) : 207 年 10 月——火舞长江 赤壁飞卧龙>

乐浪　轲比能

上党　呼厨泉、刘豹

下邳　王基

梓潼　马忠、谯周

成都　秦泌、费玮

永安　向宠

建宁　李恢

云南　祝融、带来洞主、孟获、孟优

永昌　兀突骨、木鹿大王 // 217 年: 吕凯、王伉

新野　陈震 // 208 年: 诸葛均 // 220 年: 邓艾

襄阳　杨仪、司马徽、诸葛亮、庞统、赵累 // 208 年:马良、马谡 // 209 年:杨仪

上庸　申仪、申耽

零陵　刘巴

武陵　沙摩柯

庐江　左慈

柴桑　华佗

交趾　薛综

剧本(五) : 217 年 2 月——天下三分 皇叔制西蜀>

乐浪　轲比能

襄平　伦直、卑衍 // 220 年:贾范、杨祚

下邳　王基

小沛　218 年:桓范

弘农　杨彪



天水　雅丹、彻里吉

安定　胡遵

梓潼　马忠

吴郡　陆凯

新野　邓艾

建宁　鄂焕

云南　祝融、杨锋、朵思大王、带来洞主、孟获、孟优 // 219 年：云南：金环三结、阿会喃、董荼那

永昌　兀突骨、木鹿大王

江陵　华佗

庐江　左慈

建业　 // 221 年：滕胤

剧本(六)：225 年 3 月——临危出阵 丞相受O孤 >

乐浪　轲比能

平原　管辂

弘农　杨彪

天水　越吉、雅丹、彻里吉

武都　俄何烧戈、迷当大王

庐江　左慈

剧本(七)：257 年 3 月——司马专权 淮南义臣起 >

平原　管辂

天水　雅丹、彻里吉

交趾　士匡

第二章：剧本篇

1. 三国志七剧本(一)：189 年 12 月——汉室衰亡 豺狼占帝都

出场诸侯：董卓、曹操、孙坚、刘备、袁绍、袁术、刘虞、刘焉、刘表、马腾、公孙瓒、孔秀、刘岱、王匡、韩馥、孔融、陶谦、韩遂、士燮、张燕、张杨、鲍信

出场国数：共有 23 国

剧本说明：在这个剧本里、董卓不论是在国力上、财力上、或是人才上、都没有国家可以相比。初玩三国志的人可以选择此时期的董卓作为练习。如果你自认三国志功力高超、也可以选择这个时期、因为这个时期除了董卓以外的国家、处境都不算容易、算是中级者适合的剧本。

活跃武将：吕布、李儒、曹洪、黄盖、沮授、卢植、王允（玩这些武将会比较容易上手、因为能力值高、而且地位也不低）。

2. 三国志七剧本（二）：194 年 2 月——中原动乱 群雄争天下

出场诸侯：曹操、孙策、刘备、袁绍、吕布、李傕、刘表、刘璋、马腾、张鲁、公孙瓒、袁术、士燮、孔融、刘繇、张燕、张杨、王朗、严白虎、公孙度

出场国数：共有 20 国

剧本说明：在这个剧本里、你可以发觉曹操跟袁绍是比较容易上手的、也比较适合初学者去玩。历史上有名气的武将也在这个剧本陆续登场。在这个剧本之中、历史事件也是特别的丰富。基本上选择哪一个国家作为你起身之所、不论是当家臣、或是君主、难度都不会相差太多。如果你想玩高难度的、建议你不妨去玩严白虎的家臣严舆。严白虎的处境并不好、而且严舆的能力又低、这是个不错的挑战。

活跃武将：荀攸、郭嘉、典韦、许褚、高顺、陈宫、周瑜、赵云（玩这些武将会比较容易上手、因为能力值高、而且地位也不低）。

3. 三国志七剧本（三）：200 年 3 月——官渡大战 铁骑渡黄河

出场诸侯：曹操、孙策、刘备、袁绍、刘表、刘璋、马腾、张鲁、公孙度、士燮、张燕

出场国数：共有 11 国

剧本说明：在这个剧本里，群雄兼并的情形颇为严重。身为家臣的你、该选择哪个君主作为主子相信事件困扰的事情。因为国际局势就是曹操与袁绍两大强要正面决战了、到底哪一方会胜利都很难说、跟错主子有丧命的危机。那么你想、我跟孙策也不错吧。可是、似乎刘备集团也是个不错的选择。总之、不论当主子或是家臣们、都会有命运的漂泊感。不过、这个时期也是三国史上最壮丽的时代。

活跃武将：

田礼、张飞、赵云、孙权、张允、孙乾、程普、程昱（玩这些武将会比较容易上手、因为能力值高、而且地位也不低）。

4. 三国志七剧本(四)：207 年 10 月——火舞长江 赤壁飞卧龙

出场诸侯：曹操、孙权、刘备、刘璋、刘表、马腾、张鲁、公孙康、士燮

出场国数：共有 9 国

剧本说明：灭了袁绍的曹操、势力如日中天、控制著大部分的北中国。看来他统一整个中国只是时间问题。可是、不愿意放弃复兴汉室希望的刘备、以及要保存父兄家业的孙权、将要如何去创造属于他们共同的奇迹呢?大战即将一触即发、身为乱世中英雄的你、这个剧本难度将是最高的、也最富有挑战性。此外、在历代三国志中人气最高的荆州四小国并未登场，而是以刘表手下荆州南部四郡太守之姿出现于剧本中、但是你还是值得扮演他们。想不想让四小国由刘表手中独立呢?或许扮演巩志会比金旋更有挑战性喔。

活跃武将：贾诩、庞统、张松、法正、诸葛亮、徐庶、周瑜、鲁肃、张昭、甘宁、夏侯渊(玩这些武将会比较容易上手、因为能力值高、而且地位也不低)。

5. 三国志七剧本（五)：217 年 2 月——天下三分 皇叔制西蜀

出场君主：曹操、孙权、刘备、公孙恭

出场国数：共有 4 国

剧本说明：在这个剧本中、刘备与孙权的同盟关系如同历史上所说的一般、会起了变化。所以国家数目虽然只有四国、可是其中错综复杂的外交战争将是令人期待的关键。不过夹在这三大强国之中的公孙恭，身处险地，资产跟人才都不佳，如何打入中原统一中国呢？这将是个严苛的难题。如果你期待要扮演最难的角色，那么公孙恭的所有手下都适合你来扮演。用这些人来统一中国、你可以享受到最艰难环境中崛起的快感。

活跃武将：关羽、黄忠、吕蒙、张辽、徐晃、朱桓、徐盛、周泰、华佗、陈群(玩这些武将会比较容易上手、因为能力值高、而且地位也不低)。

6. 三国志七剧本（六)：225 年 3 月——临危出阵 丞相受 O 孤

出场君主：曹丕、孙权、刘禅、孟获、公孙恭

出场国数：共有 5 国

剧本说明：英雄曹操、刘备已死、但是战争并没有因此而冷却。这个剧本是历史上有名军师的斗争。风云人物当然是魏国的司马懿、蜀国的诸葛亮、还有吴国的陆逊。值得注意的是，这个时期中、武将的数目开始减少。尤其是蜀国跟吴国、可用的人才慢慢会凋零。如何适切的用人将是一大难

题。此外、最麻烦的国家公孙恭出现了。由于面临的是最强大的魏国、如何杀出自己的一片天地将是三国志七的最高难题。想试试自己的功力、不如去扮演公孙恭与他的家臣吧、相信会有很高的乐趣。

活跃武将：陆逊、司马懿、诸葛亮、魏延、郝昭、王平、满宠、祝融夫人、马岱、蒋琬、费纬(玩这些武将会比较容易上手、因为能力值高、而且地位也不低)。

7. 三国志七剧本（七）：257年3月——司马专权 淮南义臣起

出场诸侯：曹髦、孙亮、刘禅、诸葛诞

出场国数：共有4国

剧本说明：大概是三国志系列中的最新剧本。全部剧情中登场武将少、而且不容易上手。人才都集中在司马家族手里。虽然魏国稳定度最低、但是却还是拥有最强大实力。值得注意的事情、天下一统的气势已经出现。玩家不论扮演司马家族的任何一人、统一的机会都是很高的。相对而言、蜀国与吴国都是风中残烛、更不要说没有希望的诸葛诞的势力了。这是晋朝建立前的天下大势、可以预期的是、扮演诸葛诞及其家臣将是一大挑战。

活跃武将：姜维、司马昭、邓艾、钟会、陆抗、羊祜、王浚、夏侯霸。(玩这些武将会比较容易上手、因为能力值高、而且地位也不低)。

第三章:兵种篇

第一:全兵种解说

兵科名 必要装备 效果说明

步兵：无 一般的兵科。全员编成可能。

弩兵：弩 可以在距离两格的地方做远距离射击。

骑兵：骑马 骑马兵。攻击力较强。

铁骑兵：铁甲、马铠 骑兵的上级兵科。

藤甲兵：藤甲 步兵的上级兵科。

霹雳车：霹雳车 攻城时使用。

井阑：井阑 攻城时使用。

象兵：象 机动力是步兵的机动力－1。突击时可使对手部队后退。

第二:和兵科有关连的装备

装备名 开发条件 效果说明

藤甲：技术200、金1000、特产“藤蔓”的都市 可以编成藤甲兵。

骑马：技术100、金500、特产“马”的都市 可以编成骑马兵。

铁甲：技术100、金800、特产“铁矿”的都市 ”骑马”“马铠”合在一起、可以编成“铁骑马”。

马铠：技术300、金1000、金800、特产“马”、“铁矿”的都市 “骑马”“铁甲”合在一起、可以编成“铁骑马”。

弩：技术300、金500、特产“木材”的都市 可以编成弩兵。

井阑：”开发”、技术600、金1500、“皮革” 可以编成井阑。

霹雳车：? 可以编成霹雳车。

象：永昌、金10000、有武将有“调教”能力 可以编成象兵。

第三:兵种装备的追加效果

装备名 开发条件 效果说明

弓：技术100、金300、特产“木材”的都市 使步兵可以用弓箭攻击。

连弩：特技“发明”、技400、“皮革”、金1200、

技术 500 弩兵弓箭的攻击、可以 2 连射。

火炮：特产"硝石"、"硫黄" 可以使霹雳车、用火炮攻击。

木兽：? 步兵系（步兵&藤甲兵）使用、对象兵攻击力大。

蒙冲：技术 200、金 1000、港湾都市 在地形"川"、"浅濑"时使用的行动力减少。

楼船：港湾都市 地形"海"时使用的行动力减少。

第四章：法术篇：（全新的东西，7 代特有，十分有趣）

第一：新增的法术系统" 召唤兽"（圣兽）

解说：

一、"召唤兽"是三国志七代新增的法术系统、在三国志七代这种召唤兽系统被称做"圣兽"。"圣兽" 的取得是在日常与其他武将出游打猎时遇到的虎、如果击败它、就可能可以取得不同能力的"召唤兽"、在战争中可以召唤它出来使用。

二、召唤兽有四种系统：

黄龙——直接攻击系

麒麟——回复系

大鹏——辅助攻击系

凤凰——兼具攻击与回复系

召唤兽(圣兽)的名称 效果的解说

黄龙：不会打到自己人的落雷。

凤凰：负伤兵治愈 + 火计。

麒麟：兵士数目增加。

大鹏：使敌人部队状态异常。

第二：如何召唤"召唤兽"（圣兽）

一、要使用召唤兽（圣兽）、则必须要有"圣痕"能力。

二、" 圣痕"取得的方式：入选名士 10 选（每年由司生死之神之南斗、北斗授与）：

1. 可以获得能力"圣痕"。

2. 可以延长寿命 。

3. 可以得到赏金黄金 3000 两。

圣痕入手别种方法(一)：

1. 武将全部能力值在 100 以上、南北斗之神就会授与你"圣痕"。

2. 此外、可以得到特技"锻炼"。

圣痕入手别种方法(二)：

亲密度高时、访问木鹿大王、这时候他就会说："我有珍奇的野兽、你想不想看看啊?"

1. 我用 500 两黄金跟你买。

2. 让我看看吧。

3. 算了、我不想看。

=> 你只要选择前两个答案都有可能得到"圣痕"（浪子自言自语：看来此次各位玩家最想得到的就是它了，我更要！！）。

三、虎的种类

各位都知道出外打猎可以打老虎、但是老虎也有武力上的不同而分级喔。

武力 100 之虎：景虎、白虎。

武力 90 多之虎：王虎、龙虎、贵虎、凶虎。

武力约 90 之虎：赤虎、黑虎。

武力 80 多之虎：正虎、中虎。

武力约 80 之虎：老虎、子虎。

武力低于 80 之虎：虎猫。

第五章：策略篇

战争中各种"计略"的说明

解说

一、"计略"是战争中个别武将所拥有的能力所决定、当然也由他自己来施行。

二、这里所说的"点数"是指使用此策略一次"所必须消费的计略点数"。

计略 点数 计略内容的解说

搜索：10 移动时可以找出陷阱予以撤除。当然搜索的武将若智力太低可能会没找出陷阱。需要有特技侦察。

火计：10 在平地放火。

混乱：10 使敌人混乱而行动不得、防御力也会跟著下降。

同讨：20 使敌方 2 接临部队自相残杀部队。

足止：10 使敌人部队不能移动、动弹不得。

挑拨：10 挑拨敌人部队过来跟你一决死战。

消火：5 消去自己部队附近空格的火。

伏兵：20 放伏兵隐藏起来以攻击敌军。

寝返：10 叫约定好造反的武将投靠自己。但是以援军身分来的武将则无法寝返。

埋伏：10 让埋伏的部队使敌人混乱。

收拾：10 让中了混乱、足止、挑拨计谋的部队恢复正常。需要有特技收拾。

强行：10 让一时的机动力上升、但是士兵数也会因有些人跟不上而减少。需要特技强行。

修复：10 让因被攻打而减少的城防御度回复。需要有特技修复。

治疗：30 让负伤兵回复。需要特技医术。

占卜：20 多种可能结果，例如"天候变更""敌人彻退""自军士气上升下降""我方武将寿命减少""敌人全军著火""水上的敌部队损害""我方武将能力上升""落雷""我方武将体力回复"……。需要特技占卜。

召唤：100 召唤"召唤兽(圣兽)"。有直接攻击系的黄龙、回复系的麒麟、辅助攻击系的大鹏、以及兼具攻击与回复系的凤凰四种召唤兽系统可以召唤。注意、必须有"圣痕"能力才可以召唤圣兽。

三国志七：战争中各种"策略"的说明

解说：

一、"策略"是战争中军师所能使用的指令。能用多少策略是根据总大将与参谋的能力算出的"策略点数"而决定。当然"策略点数"越高、能用的策略也越多。此外、使用陷阱也会消耗策略点数。

二、这里所说的"点数"是指使用此策略一次"所必须消费的策略点数".

策略名称 所必须消费的策略点数 野战使用可否 攻城战使用可否 策略内容的详细解说

急袭：10 × O 守城方全军偷袭攻城方。如果成功的话、可以使攻击方的士气下降且混乱。如果失败的话、自己反而是士气下降且混乱。

地突：10 × O 挖地道攻入敌城内进行巷战。必须要有穴攻能力才能使用。此外、只有攻城方可以使用。

火积：10 × O 用火烧使攻击方的兵粮下降。只有守备方可以使用。

火陷阱：15 O × 草地、森林、山、桥可以设计此陷阱。通过此陷阱的部队会被火烧而使士兵数减少。陷阱附近八格都会被烧到。只有守备方可以使用。

穴陷阱：15 O × 草地、平地、街道可以设计此陷阱。通过此陷阱的部队会掉入洞中而使士兵数减少。陷阱附近八格都会被害到。。只有守备方可以使用。

毒陷阱：15 O × 湿地、浅濑可以设计此陷

阱。通过此陷阱的部队会闻到毒气而中毒而使士兵数减少。陷阱附近八格都会被害到。只有守备方可以使用。

水陷阱：20 ○ × 河流、浅濑、桥梁可以设计此陷阱。通过此陷阱的部队会被大水冲走一些士兵而使士兵数减少。陷阱附近八格都会被害到。。只有守备方可以使用。

石陷阱：20 ○ × 山地可以设计此陷阱。通过此陷阱的部队会被落石打死一些士兵而使士兵数减少。陷阱附近八格都会被害到。只有守备方可以使用。

天变：20 ○ ○ 改变天气。需要有特技天文。

风变：20 ○ ○ 改变风向。需要有特技天文。

连环：20 ○ × 使复数以上的部队动弹不得。需要有特技水军。攻守两方都可以用。

略夺：20 × ○ 掠夺城市周边的粮和资金使这个城市的内政值下降。只限于攻击侧使用。

阳动：20 × ○ 当受到守城侧反击时、城池的防御度也会下降。只限于攻击侧使用。

急援：30 ○ ○ 使援军在下回合就马上到来。不限于在战争开始的时候使用、任何时间都可以用。

虚报：30 ○ ○ 放假情报使敌人的其中一支部队整个撤退。失败时这个部队也会有少数士兵撤退。需要有特技虚报。攻守两方都可以用。

鼓舞：30 ○ ○ 使自己军的部队士气上升、或是混乱状态消失而恢复正常。实在是实用又不可以或缺的策略。需要有特技鼓舞。攻守两方都可以用。

反间：30 ○ ○ 使敌人的同盟国来的援军强制撤退。需要有特技神算。攻守两方都可以用。

暗杀：30 ○ ○ 使敌人其中一个部队的部队长受重伤或死亡。智力高或是武力高的武将通常难以暗杀。因此而受伤的武将所统帅的部队通常攻击力会大幅减少。攻守两方都可以用。

神速：30 ○ × 使用神速可以使我军所有部队的移动速度上升。是三国志 V 速攻的全员版。需要特技速攻＋神算。攻守两方都可以用。

煽动：30 × ○ 使守备侧的士兵减少。需要这个城市治安度低才容易有效果。需要有特技煽动。攻守两方都可以用。

仙术：40 ○ ○ 使我方受伤兵全员复元。需要特技神算＋鬼谋。

骂声：50 ○ ○ 使敌军士气下降。需要特技骂声。攻守两方都可以用。

增计：50 ○ ○ 使我方全部部队的计略点数增加。攻守两方都可以用。

水攻：50 × ○ 使港湾都市的防御度、士气下降。需要特技水攻。此外、只有攻城方可以使用。

征讨：50 × ○ 使敌人部队自相残杀。攻守两方都可以用。

幻术：50 ○ ○ 使复数以上的部队混乱、士气减少。需要特技鬼谋＋占卜。

落雷：50 ○ ○ 只有在天候豪雨时可以使用。落雷一次可以打死部队士兵的 1/10、也会使部队长的健康恶化。要注意的是落雷也可以打到自己人。需要特技天文＋鬼谋。

徵兵：50 × ○ 使守城方士兵自动增加。每增加一人会使粮减少 3、消费治安减少 5。

空城：100 × ○ 放空城计使攻击侧士兵士气、以及战争可以使用的回合数减少。

如果失败的话、笼城侧的士兵士气会减少。需

要特技神算+鬼谋。

敕令：200 ○ ○ 得到后汉皇帝的诏书下令停战、而使攻击侧部队撤退。但是对手的君主有皇帝头衔、这个计谋就会失败。

第六章：战争篇

战争的发动与军议解说

<战争的发动>

一、攻击方顺序：军议 -> 野战 -> 攻城战

二、防卫方顺序：迎击 -> 奇袭 -> 笼城

三、在这里注意"奇袭"这项方针。如果成功的话、可以使攻击方的士气下降且混乱。如果失败的话、自己反而是士气下降且混乱。所以在使用时要特别注意。

<军议的内容>

一、这是三国志初次采用的系统。一但作战开始、就会进入军议画面。首先由作战的参谋（如果军师在就由军师担任参谋、如果军师不在、就由一般武将中挑选人担任）报告作战目前敌我的现况。这时候总大将就会询问军师是采用：

1. 正面突破：限制回合=15回合、最大士气变动=40。

2. 左面迂回：限制回合=20回合、最大士气变动=60。

3. 右面迂回：限制回合=20回合、最大士气变动=60。

4. 全军包围：限制回合=25回合、最大士气变动=80。

这种全军攻击方向的选择、可以根据战场状况决定。参谋提出了攻击方向之后也会提出战场上的策略、总大将有时候也会询问一般武将是否可以提供意见、之后总大将会决定哪一个攻击路线和所有需要使用的策略。

二、策略与计略的不同：

策略：是战争中全军所能使用的指令。能用多少策略是根据总大将与参谋的能力算出"作战点数"而决定。当然"作战点数"越高、能用的策略也越多。

计略：是战争中个别武将所拥有的能力所决定、当然也由他自己来施行。

第七篇：宝物篇

三国志七宝物全集

（注意：有此符号（*）的宝物的售价=(他的价值)*2）

宝物名称 种类 效果 价钱

玉玺：玉玺 魅力上升到100 5000（*）

赤兔马：名马 一定可以在战场上撤退，特技"强行"付加 1500（*）

绝影：名马 一定可以在战场上撤退，特技"强行"付加 1000（*）

爪黄飞电：名马 一定可以在战场上撤退，特技"强行"付加 1000

的卢：名马 一定可以在战场上撤退，特技"强行"付加 1000

倚天剑：武具 武力+10 2000（*）

青红剑：武具 武力+10 2000（*）

方天画戟：武具 武力+8 1800（*）

雌雄双股剑：武具 武力+7 1500（*）

青龙偃月刀：武具 武力+5 1000（*）

蛇矛：武具 武力+5 1000（*）

大斧：武具 武力+2 800（*）

古锭刀：武具 武力+2 800（*）

双铁戟：武具 武力+2 800（*）

铁鞭：武具 武力 +2 800（*）

铁脊蛇矛：武具 武力 +2 800（*）

三尖刀：武具 武力 +2 800（*）

短戟：武具 武力 +1 500（*）

手戟：武具 武力 +1 500（*）

七星刀：武具 武力 +3 2500

太平妖术书：兵书 知力 +10

特技"鬼谋"付加 3000（*）

孙子兵法：兵书 知力 +8

特技"水攻"付加 2500（*）

六韬：兵书 知力 +8

特技"神算"付加 2500

孟德新书：兵书 知力 +3

特技"反计"付加 1000（*）

易经：经书 知力 +5 1000

书经：经书 知力 +5 1000

庄子：经书 知力 +5 1000

礼记：经书 知力 +5 1000

老子：经书 知力 +5 1000

论语：经书 知力 +5 1000

史记：史书 政治 +10 3000

左氏春秋：史书 政治 +10 3000

汉书：史书 政治 +7 1500

战国策：史书 政治 +7 1500

青囊书：医书 特技"医术"付加 2000（*）

太平清领道：医书 特技 "医术" 付加 2000（*）

西蜀地形图：地图 特技 "侦察" 付加 1000（*）

铜雀：宝物 ？2000（*）

漆涂鼎：宝物 ？1500

和氏璧：宝物 ？1500

牛灯：宝物 ？1500

金象嵌壶：宝物 ？1500

玉龙纹璧：宝物 ？1500

神兽之砚：宝物 ？1500

长信宫灯：宝物 ？1500

博山炉：宝物 ？1500

龙之方壶：宝物 ？1500

吕氏镜：宝物 ？1500

第八篇：事件篇

三国志七：一般历史事件集

备注：目前一般历史事件共有 64 个、应该不是全部。如果有新的发现或是修正、欢迎投稿给版主。

01. 反董卓同盟结成

发生时间：190 年 1 月。

发生条件 1：董卓、袁绍、曹操是君主。

发生条件 2：董卓以外的君主结成同盟。

02. 董卓火烧洛阳、迁都长安

发生时间：190 年 3 月。

发生条件 1："反董卓同盟"结成后。

发生条件 2：董卓、袁绍、曹操是君主。

发生条件 3：董卓的部下有王允、李儒。

03. 连环计 <王允亭酒宴>

发生时间：192 年 1 月。

发生条件 1：董卓是君主。

发生条件 2：吕布、王允、李儒、李肃与董卓在同一都市。

04. 连环计 <凤仪亭幽会>

发生时间：192 年 2 月。

发生条件 1：王允亭酒宴发生后。



发生条件 2：董卓是君主。

发生条件 3：吕布、王允、李儒、李肃与董卓在同一都市。

05. 连环计 <敕使到来>

发生时间：192 年 3 月。

发生条件 1：凤仪亭幽会发生后。

发生条件 2：董卓是君主。

发生条件 3：吕布、王允、李儒、李肃与董卓在同一都市。

06. 连环计 <董卓暗杀>

发生时间：192 年 4 月。

发生条件 1：敕使到来发生后。

发生条件 2：董卓是君主。

发生条件 3：吕布、王允、李儒、李肃与董卓在同一都市。

发生结果 1：扮演董卓的人游戏结束。

发生结果 2：董卓死亡、吕布继任为君主。

发生结果 3：之后、李傕、贾诩、张济、樊稠下野为在野武将。

07. 连环计 <残党蜂起>

发生时间：192 年 6 月。

发生条件 1：董卓暗杀发生后。

发生条件 2：吕布是君主。

发生条件 3：吕布部下有王允。

发生结果：李傕、贾诩、张济、樊稠重新起兵、在空白地成立新国家。

发生时间：不一定。

发生条件 1：通常在剧本一或剧本二。

发生条件 2：玩家扮演的刘备与陶谦要有同盟关系。

发生条件 3：刘备要支配北海、或与北海的持有国家同盟。

发生条件 4：陶谦要持有下邳。

发生结果：陶谦病死、刘备接收陶谦的领土。

09. 许都田猎

发生时间：196 年 ~ 199 年的 4 月。

发生条件 1：曹操持有许昌、且拥戴献帝在许昌。

发生条件 2：刘备与曹操同盟。

发生条件 3：刘备的部下有关羽、张飞。

发生结果：曹操代替献帝接受群臣欢呼、关羽欲杀曹操、却被刘备阻止。

10. 玉带赐董承

发生时间：196 年 ~ 199 年的 5 月。

发生条件 1：许都田猎发生后。

发生条件 2：曹操持有许昌、且部下有董承。

发生条件 3：刘备与曹操同盟。

发生条件 4：刘备的部下有关羽、张飞。

发生结果：曹操原本想看董承被汉献帝赐的玉带、后来却没有看。

11. 煮酒论英雄

发生时间：196 年 ~ 199 年的 6 月。

发生条件 1：玉带赐董承发生后。

发生条件 2：曹操持有许昌、且部下有董承。

发生条件 3：刘备与曹操同盟。

发生结果：曹操找刘备煮酒论英雄、刘备却心虚以为衣带密诏之事已被发现。

12. 密诏发现、董承处死

发生时间：196 年 ~ 199 年的 9 月。

发生条件 1：曹操持有许昌。

发生条件 2：曹操部下有董承。

发生条件 3：发生机率 40%。

发生结果：董承及家族被处死、董后也被绞杀。

13. 屯田制开始

发生时间：196 年 10 月～12 月。

发生条件 1：君主持有许昌。

发生条件 2：君主部下有韩浩。

发生结果：都市的土地开发度上升。

14. 袁术称帝

发生时间：197 年 3 月。

发生条件 1：袁术持有玉玺。

发生条件 2：袁术为君主且持有寿春。

发生条件 3：袁术有雷薄、纪灵当部下。

发生条件 4：袁术官位为丞相以下、且没有拥护后汉献帝。

发生结果 1：袁术即帝位、名声达到最高。

发生结果 2：与朝廷关系高的诸侯、及拥护献帝的诸侯与袁术敌对度到达最高。

15. 吴下阿蒙

发生时间：剧本五的 207 年。

发生条件：吕蒙、蒋钦是孙权的部下。

发生结果 1：孙权访问吕蒙。

发生结果 2：孙权与吕蒙亲密度上升 20。

发生结果 3：吕蒙学会特技"锻炼"。

16. 不再是吴下阿蒙

发生时间：剧本五的 207 年 12 月。

发生条件 1：吴下阿蒙事件发生后。

发生条件 2：吕蒙、鲁肃是孙权的部下。

17. 关羽千里行 <关羽辞别曹操>

发生时间：200 年 4 月。

发生条件 1：曹操部下有关羽、张辽。

发生条件 2：关羽忠诚度未满 100。

发生条件 3：袁绍部下有刘备。

发生结果：关羽离开曹操下野、成为浪人。

18. 关羽千里行 <刘备从袁绍阵营逃走>

发生时间：200 年 4 月。

发生条件 1：袁绍部下有刘备。

发生条件 2：刘备忠诚度未满 100。

发生条件 3：袁绍与刘表有结盟关系。

发生条件 1：袁绍部下有简雍。

发生结果：刘备与简雍离开袁绍下野、成为浪人。

19. 关羽千里行 <山贼归顺关羽>

发生时间：200 年 5 月。

发生条件：关羽、周仓、裴元绍身分为在野。

发生结果：周仓、裴元绍归顺关羽。

20. 关羽千里行 <关羽、张飞互争>

发生时间：200 年 5 月。

发生条件 1：关羽辞别曹操事件发生后。

发生条件 2：张飞是群雄、关羽则为在野身分。

发生结果：关羽成为张飞的部下武将。

21. 关羽千里行 <刘备再度由大地崛起>

发生时间：200 年 6 月。

发生条件 1：刘备从袁绍阵营逃走事件发生后。

发生条件 2：张飞是群雄、刘备则为在野身分。

发生结果：刘备加入张飞成为他的部下武将。

22. 关羽千里行 <张飞让君主给刘备>

发生时间：200年~207年的12月。

发生条件1：刘备从袁绍阵营逃走事件发生后。

发生条件2：张飞是群雄、且支配的都市在三个以下。

发生条件3：张飞的部下有刘备。

发生结果：刘备成为君主、张飞成为他的部下武将。

23. 关羽千里行 <推荐猛将给刘备>

发生时间：200年6月。

发生条件1：山贼归顺关羽、张飞让君主给刘备事件发生后。

发生条件2：赵云是在野身分。

发生条件3：刘备的部下有周仓、裴元绍。

发生结果：赵云成为刘备的部下武将。

24. 赵子龙夺山贼之马的卢

发生时间：200年12月以前。

发生条件1：部下有赵云、而且是治安担当官。

发生条件2:的卢的所有者不存在。

发生条件3：发生确率10%。

发生结果：赵云夺取到的卢。

25. 髀肉之叹 <英雄论>

发生时间：203年~208年1月。

发生条件1：刘备持有新野、且为君主。

发生条件2：刘表支配襄阳、且为君主。

发生条件3：刘备与刘表同盟中。

发生结果：刘备向刘表感叹自己久不打仗、连大腿肉都松弛。

26. 髀肉之叹 <汉室再兴>

发生时间：203年~208年1月。

发生条件1：英雄论发生后。

发生条件2：刘备持有新野、且为君主。

发生条件3：刘表支配襄阳、且为君主。

发生条件4：刘备与刘表同盟中。

27. 水镜先生推荐卧龙、凤雏

发生时间：207年1月~6月。

发生条件1：君主持有新野这个都市。

发生条件2：君主支配的都市不满六个。

发生条件3：军师的智力不满80。

发生条件4：发生确率40%。

发生结果：君主会无意中走进水镜先生的草卢、水镜先生则向他推荐卧龙与凤雏。

28. 徐庶到来

发生时间：202~207年的7月~9月。

发生条件1：刘备持有新野这个都市。

发生条件2：刘备军的军师的智力不满80。

发生条件3：徐庶在野、且无人发现。

发生条件3：发生确率50%。

发生结果1：徐庶狂歌走过街头、引起刘备的注意、认为他是奇人。

发生结果2：徐庶成为刘备军的军师。

29. 徐庶辞别刘备

发生时间：207年12月。

发生条件1：刘备持有新野这个都市。

发生条件2：徐庶到来事件发生后。

发生结果1：徐庶辞别刘备、成为曹操军的武将。

发生结果2：徐庶老母自杀、徐庶悲愤表示终身不为曹操设一谋、徐庶与曹操亲密度降到零。

30. 三顾之礼 <徐庶推荐>

发生时间：207 年 11 月。

发生条件 1：刘备持有新野这个都市。

发生条件 2：徐庶辞别刘备事件发生前。

发生条件 3：刘备的部下有关羽、张飞。

发生条件 4：诸葛亮孔明是没有人登用的在野武将。

发生结果：刘备初次拜访孔明、结果孔明出外没在家。

31. 三顾之礼 <再次探访>

发生时间：207 年 12 月。

发生条件 1：刘备持有新野这个都市。

发生条件 2：徐庶推荐事件发生后。

发生条件 3：刘备的部下有关羽、张飞。

发生条件 4：诸葛亮孔明是没有人登用的在野武将。

发生结果：刘备再次拜访孔明、结果孔明又不在家。

32. 郭嘉早死

发生时间：208 年以后。

发生条件 1：君主支配 15 都市以上。

发生条件 2：君主部下有郭嘉。

发生结果：郭嘉 40 岁未满就死亡。

33. 三顾之礼 <三次探访>

发生时间：208 年 1 月。

发生条件 1：刘备持有新野这个都市。

发生条件 2：徐庶推荐事件发生后。

发生条件 3：刘备的部下有关羽、张飞。

发生条件 4：诸葛亮孔明是没有人登用的在野武将。

发生结果：孔明在睡觉、刘备等他起床、孔明起床后发表著名的隆中对策。

34. 卧龙出草庐

发生时间：209 年 2 月。

发生条件 1：刘备持有新野这个都市。

发生条件 2：刘备是君主。

发生结果：诸葛亮孔明成为刘备军的军师。

35. 凶马——伊籍的忠告

发生时间：209 年以后。

发生条件 1：刘备持有的卢。

发生条件 2：刘备是君主。

发生结果 1：伊籍探访刘备、表示　　刘备的座骑的卢是凶马、骑的人会死、刘备却表示不在乎。

发生结果 2：刘备与伊籍亲密度上升 20。

36. 铜雀台 <铜雀发现>

发生时间：207 年 1～12 月。

发生条件 1：君主拥有邺郡。

发生条件 2：君主拥戴后汉皇帝中。

发生条件 3：发生确率 10%。

发生结果：农民在田里翻土时发现铜雀、进献给君主。

37. 铜雀台 <建筑开始>

发生时间：208 年 1 月～3 月。

发生条件 1：君主拥有邺郡。

发生条件 2：君主拥戴后汉皇帝中。

发生条件 3：君主与军师在同一个都市。

发生条件 4：持有资金在 50000 以上。

发生结果：军师建议君主兴建铜雀台、问君主要或不要、若选要就开始建筑。

38. 铜雀台 <铜雀台完成>

发生时间：210 年 4 月。



发生条件 1：君主拥有邺郡。

发生条件 2：君主拥戴后汉皇帝中。

发生条件 3：建筑开始事件发生后选择要。

发生结果：邺郡商业大幅上升、君主的名声也大幅上升。

39. 铜雀台 <铜雀台弓术大会>

发生时间：210 年 4 月。

发生条件 1：铜雀台完成后。

发生条件 2：君主是曹操。

发生条件 3：曹操手下有文聘、曹洪、张允、夏侯渊、徐晃、许褚。

发生结果 1：比武大会开始、众将为争夺奖品锦袍而争吵打架。

发生结果 2：曹操为平息纠纷送锦袍给众将、所有将领的忠诚度都升高。

40. 凤雏是百里之才

发生时间：不一定。

发生条件 1：诸葛亮、张飞、庞统是刘备部下。

发生条件 2：庞统是荆州南部四郡的太守之一。

发生条件 3：庞统统治的都市治安未满 80。

发生条件 4：刘备、张飞与庞统在不同都市。

发生结果 1：张飞本来以为庞统是庸才、结果庞统很快的处理政事给他看。

发生结果 2：庞统与刘备、张飞亲密度升高、庞统名声大幅上升。

41. 西蜀地形图

发生时间：211 年 7 月～12 月。

发生条件 1：曹操、张鲁、刘备、刘璋是君主。

发生条件 2：刘璋与曹操、张鲁、刘备同盟。

发生条件 3：张松、法正、孟达、黄权、王累是刘璋部下。

发生条件 4：诸葛亮、庞统是刘备部下。

发生条件 5：张松有西蜀地形图。

发生条件 6：刘璋拥有成都、江州、永安、梓潼。

发生条件 7：曹操拥有长安、洛阳、许昌。

发生条件 8：刘备拥有武陵。

发生条件 9：张鲁拥有汉中。

发生结果 1：张松四处求售西蜀地形图、至曹操处因相貌丑陋被轻视。

发生结果 2：张松至刘备处却受到重视、遂起投靠刘备之心。

发生结果 3：张松与刘备亲密度升高、并答应战场上要通敌。

42. 建业迁都

发生时间：不一定。

发生条件 1：孙权是君主。

发生条件 2：孙权部下有张昭、张允。

发生条件 3：孙权的本据地是建业以外。

发生结果 1：张允死亡、死前要求迁都建业。

发生结果 2：孙权迁都建业。

43. 册封魏公的争议

发生时间：212 年 10 月。

发生条件 1：君主在邺郡、且官阶　在丞相以下。

发生条件 2：拥护后汉献帝在许昌。

发生条件 3：董昭、荀攸是君主的部下。

发生结果1：董昭要求册封君主为魏公、遭到荀攸反对。

发生结果2：董昭与君主亲密度上升、荀攸与君主亲密度下降。

发生结果3：若荀攸不满度高达90以上、就会被处死。

44. 谁能比得上美髯公

发生时间：不一定。

发生条件1：马超在刘备军仕官2年未满。

发生条件2：刘备、诸葛亮、马超、与关羽不在同一都市。

发生条件3：张飞是刘备的部下。

发生结果1：关羽听说马超跟自己列在同样高位、非常不满、要求与马超比武。

发生结果2：诸葛亮致书关羽说、马超虽然英勇、却不及美髯公关羽。

45. 周瑜吐血而死

发生时间：213年以后。

发生条件1：周瑜与鲁肃侍奉同一君主。

发生条件2：周瑜的身分是军师。

发生结果：周瑜40岁未满就死亡。

46. 魏王即位

发生时间：216年5月。

发生条件1：君主是魏公曹操。

发生条件2：且拥戴后汉皇帝在许昌。

发生条件3：统治有含有邺都的12个以上的都市。

发生条件4：部下含有曹丕、曹植、钟繇。

发生结果：曹操即位为魏王、名声上升。

47. 汉中王即位

发生时间：219年7月。

发生条件1：刘备是君主、官爵是丞相以下。

发生条件2：刘备统治包含6个都市以上、且领有成都、汉中。

发生条件3：曹操拥戴后汉皇帝。

发生条件4：刘备部下含有诸葛亮、张飞、许靖。

发生结果：刘备即位为汉中王、名声上升。

48. 五虎大将军

发生时间：219年7月以后。

发生条件1：刘备是君主、官爵是汉中王或其他王位。

发生条件2：刘备部有关羽、张飞、赵云、黄忠、马超。

发生结果：刘备册封关羽、张飞、赵云、黄忠、马超为五虎大将。

49. 五虎大将军 <魏延>

发生时间： 19年7月以后。

发生条件1　刘备是君主、官爵是汉中王或其他王位。

发生条件2：刘备部有关羽、张飞、赵云、黄忠、魏延。

发生结果：刘备册封关羽、张飞、赵云、黄忠、魏延为五虎大将。

50. 九品官人法

发生时间：220年1月~12月。

发生条件1：陈群是部下。

发生条件2：且拥戴后汉皇帝。

发生条件3：统治有含有邺都的12个以上的都市。

发生条件4：30%的成功确率。

发生结果：制定九品官人法、所有的武将忠诚度升高。

51. 魏帝即位

发生时间：220年10月。

发生条件1：曹操或曹操的儿子是魏王。

发生条件2：且拥戴后汉皇帝。

发生条件3：统治有含有邺都、许昌的16个以上的都市。

发生结果：即位为魏帝、名声上升。

52. 蜀汉帝即位

发生时间：221年4月。

发生条件1：刘备是君主、官爵是王。

发生条件2：刘备统治包含7个都市以上、且领有成都。

发生条件3：魏帝存在。

发生条件4：刘备部下含有诸葛亮。

发生结果：刘备即位为蜀汉帝、名声上升。

53. 吴王即位

发生时间：221年8月。

发生条件1：孙权是君主、官爵是公以下。

发生条件2：孙权统治包含6个都市以上、且领有吴。

发生条件3：魏帝存在。

发生条件4：孙权部下含有张昭、徐盛、诸葛瑾。

发生结果：孙权即位为吴王、名声上升。

54. 出师表

发生时间：227年1~6月。

发生条件1：刘备或刘备的亲戚是君主。

发生条件2：刘备部下含有诸葛亮、且为丞相(军师)。

发生条件3：君主领有成都、梓潼、汉中。

发生条件4：曹操或其儿子为君主、且支配长安、安定、天水。

发生结果1：诸葛亮向君王上出师表。

发生结果2：君主若允许其出师魏国、则全国武将忠诚度上升。

55. 吴帝即位

发生时间：229年4月。

发生条件1：孙权是君主。

发生条件2：孙权统治包含8个都市以上、且领有吴。

发生条件3：后汉皇帝已经禅让、存在有其他群雄的皇帝。

发生结果：孙权即位为吴帝、名声上升。

56. 诸葛瑾与儿子告别

发生时间：230年以后。

发生条件：诸葛瑾、诸葛恪侍奉同一君主。

发生结果：诸葛瑾死亡。

57. 孔明传兵法给姜维

发生时间：234年。

发生条件1：诸葛亮与姜维、蒋琬、费祎侍奉同一皇帝或君主。

发生条件2：诸葛亮身分是军师、且拥有兵法二十四篇。

发生结果1：诸葛亮死亡。

发生结果2：诸葛亮传兵法二十四篇给姜维(事件本为64个,但其后的意义已经不大了,许多名将都去了,简直没意思,就不贴了)。

三国志七：人物登用历史事件集

备注：目前人物登用历史事件共有12个、应该不是全部。如果有新的发现或是修正、欢迎投稿

给版主。

01. 经二荀推荐、登用程昱

发生时间：不一定。

发生条件 1：荀攸是部下

发生条件 2：程昱在野、且未被发现。

发生机率：10%。

02. 经程昱推荐、登用郭嘉

发生时间：不一定。

发生条件 1：程昱是部下。

发生条件 2：郭嘉是在野、且未被发现。

发生机率：10%。

03. 经郭嘉推荐、登用刘晔

发生时间：不一定。

发生条件 1：郭嘉是部下。

发生条件 2：刘晔是在野、且未被发现。

发生机率：10%。

04. 经刘晔推荐、登用满宠、吕虔

发生时间：不一定。

发生条件 1：刘晔是部下。

发生条件 2：满宠、吕虔在野、且未被发现。

发生机率：10%。

05. 经满宠、吕虔推荐、登用毛

发生时间：不一定。

发生条件 1：满宠、吕虔是部下。

发生条件 2：毛在野、且未被发现。

发生机率：10%。

06. 山中追虎遇恶来

发生时间：12 月。

发生条件 1：夏侯渊是部下。

发生条件 2：典韦在野、且未被发现。

发生机率：50%。

07. 虎痴对恶来

发生时间：11 月。

发生条件 1：典韦是部下、且是治安担当官。

发生条件 2：许褚在野、且未被发现。

08. 周瑜向鲁肃借粮

发生时间：195 年 1 ~ 12 月。

发生条件 1：君主支配的都市有建业、庐江、寿春其中之一。

发生条件 2：兵粮不满五千。

发生条件 3：周瑜是军师。

发生机率：25%。

09. 登用鲁肃

发生时间：196 年 1 月以后。

发生条件 1：周瑜是军师。

发生条件 2：鲁肃在野、且未被发现。

发生机率：10%。

10. 经鲁肃推荐、登用诸葛谨

发生时间：不一定。

发生条件 1：鲁肃是部下。

发生条件 2：诸葛谨在野、且未被发现。

发生机率：10%。

11. 经张允推荐、登用顾雍

发生时间：不一定。

发生条件 1：张允是部下。

发生条件 2：顾雍在野、且未被发现。

发生机率：10%。

12. 经伊籍推荐、登用马良、马谡

发生时间：不一定。

发生条件 1：伊籍是部下

发生条件 2：马良、马谡在野、且未被发现。

发生机率：10%。

三国志七：特殊历史事件集

备注：目前特殊历史事件共有3个、应该不是全部。如果有新的发现或是修正、欢迎投稿给版主。

01. 皇帝即位

发生时间：不一定。

发生条件1：拥有35都市以上支配之君主(拥有玉玺者只需30都市以上。)

发生条件2：现存的皇帝人德未满10。

02. 武术大会

发生时间：奇数年7月。

发生条件1：玩家是君主、可决定是否要开武术大会。

发生条件2：军师提案才会发生。

发生结果1：武力高的武将有利、优胜者名声、功绩、俸给都会升高。

发生结果2：必须赏宝物给优胜武将。

03. 汉诗大会

发生时间：偶数年7月。

发生条件1：玩家是君主、可决定是否要开汉诗大会。

发生条件2：军师提案才会发生。

发生条件1：文官有利、优胜者名声、功绩、俸给都会升高。

发生结果2：必须赏宝物给优胜武将。

第九章：人事篇

三国志7人事指令详细解说

注意：指令阶级为 在野 -> 一般 -> 太守 -> 军师 -> 君主。例如”一般～君主”即包括中间五个阶级、其余类推。

～动员兵力～

五品官:动员兵力10000

四品官：动员兵力12000(俸禄30&功绩500)

三品官：动员兵力15000(俸禄60&功绩1500)

二品官：动员兵力17000(俸禄100&功绩5000)

一品官：动员兵力20000(俸禄150&功绩10000)

指令名称 消费行动力 指令解释

君主专用指令“任免”

解雇：10 解雇部下武将。每解雇一人消费行动力10。

没收：同上。没收手下武将所持之宝物。一回只能没收一人。没收一次武将忠诚度减少10。

授与：同上。授与手下武将宝物。忠诚度上升10。

评定：同上。委任方针的改变。一次可以评定所有都市。

将军：同上。授与将军位。武将忠诚度上升10。

太守：同上。决定支配都市的太守。武将忠诚度上升10。

军师：同上。决定君主助言的军师。

被任命武将忠诚度上升10、原军师忠诚度减少10。

俸禄：同上。增加武将俸禄。忠诚度(5～10程度)上升。武将动员兵力也因此改变。

三国志七：全将军位一览表

将军名 能授与此将军位的君主所必要之朝廷

官位 增加计略

大将军 皇帝 100
骠骑将军 同上 100
车骑将军 同上 100
卫将军 同上 100
征东将军 王或是公 90
西南将军 同上 90
征西将军 同上 90
征北将军 同上 90
镇东将军 丞相 80
镇南将军 同上 80
镇西将军 同上 80
安东将军 大司马 70
安南将军 同上 70
安西将军 同上 70
安北将军 同上 70
平东将军 大尉 60
平南将军 同上 60
平西将军 同上 60
平北将军 同上 60
左将军 司徒 50
右将军 司徒 50
前将军 司空 50
后将军 司空 50
征虏将军 光禄勋 40
镇军将军 同上 40
安远将军 执金吾 40
辅国将军 同上 40
建威将军 卫尉 35
建武将军 同上 35
振威将军 五官中郎将 35
振武将军 同上 35
奋威将军 左中郎将 30
奋武将军 同上 30
扬威将军 右中郎将 30
扬武将军 同上 30
荡国将军 南中郎将 25
昭武将军 同上 25
昭文将军 北中郎将 25
讨逆将军 同上 25
破虏将军 虎贲中郎将 20
横江将军 同上 20
安国将军 羽林中郎将 20
军师将军 同上 20
威东将军 同上 15
威南将军 州牧 15
威西将军 同上 15
威北将军 同上 15
偏将军 州刺史 10
裨将军 同上 10

第十章:指令篇

01. 三国志七指令解说

君主——拥有最高权力。

——人事,任免,移动,呼寄.外交,军事.内政,计略.谍报,财产,交友,自己,休养。

军师——拥有跟君主差不多的权力，但是还是要君主同意,否则意见会被推翻。

——人事,任免,移动,呼寄.外交,军事.内政,计略.谍报,财产,交友,自己,休养

太守——在管自己领导的都市有最高权力,不过电脑扮演的君主可以命令你。

——移动,外交,军事,内政,计略,谍报,财



产,交友,自己,休养

一般——只能被电脑扮演的主君管，顶多有建议君主的建言来影响国政而已.

——移动,军事,内政,计略,谍报,财产,交友,自己,休养

在野——赶快找个好主人吧，你自己什么权力也没.

——移动,谍报,财产,交友,自己,休养

三国志 7 特殊指令详细解说

注意：指令阶级为 在野 -> 一般 -> 太守 -> 军师 -> 君主。例如"一般～君主"即包括中间五个阶级、其余类推。

指令名称 消费行动力 行动可能身分 指令解说

财产

引出：10 君主 把全都市君主个人的资金领出。

寄赠：10 一般～君主 手中的钱送给别人。

卖出：20 全员 买出所持宝物。一回合只能一次。

买入：20 全员 买入宝物。一回合只能一次。

交友

访问：40 全员 直接访问他人。亲密度上升(10～15 程度)。亲密度低时可能遭到拒绝被访。

赠答：30 全员 看被送钱的武将是否爱钱、依个性可能亲密度大幅(30 程度)上升。

手纸：10 全员 送信给他人。亲密度至少上升(3～5)。

自己

仕官：20 在野 在自己现在在的都市寻求统治君主任用自己。

旗扬：40 在野 在空白地独立。可以找在野武将一起成立新国家。

反乱：40 在野、一般 发动叛乱夺取这个都市。成功与否取决于民心掌握度。

寝反：30 太守 引诱他势力武将倒戈到我势力方。

独立：40 太守 在自己统治的都市独立。

下野：10 一般～君主 离开所侍奉的君主成为浪人、或是放弃君主身分成为浪人。

推举：40 一般～军师 推荐人才给君主。君主要不要这个人看你跟他的亲密度决定。

探访：40 在野～军师 于自己所在地区探访在野武将。

巡察：30 全员 于自己所在都市巡察。

锻炼：30 全员 跟比自己能力高的武将学能力。

亲密度未满 30、别人很难愿意教你。

第十一章：能力篇

三国志七武将的特殊能力一解说表

谍报：谍报能力变高。

调教：可以使用象兵。

应射：被敌人部队射弓箭时会自动反击。

收拾：使混乱的部队回复正常。

无双：部队防御力上升。受多部队攻击损伤减小。

一骑：单挑能力高。

修复：修复被敌方攻城时破坏的城门。

火矢：威力是普通弓矢的 1.25 倍。

煽动：攻城之际、煽动人民造反。

虚报：战争中放谣言。

水攻：水攻。

骂声：对敌部队叫骂。

鬼谋：可以使用计策如：神速、仙术、落雷、幻术、空城、伪报。

行动：行动力回复能力上升。

医术：医治疫病的能力。非常稀有的能力。被你治疗过的武将和你的亲密度会变高。

评价：使别人名声上升的特技。（例如许子将…）被你评价过高评价的武将和你的亲密度会变高。

发明：可以发明特殊贵重兵器。

商才：买卖能力高，可低价买到好东西。

反计：受计略时反施给对方。

侦察：战争时天候变差时、可以看到的视野也不会变小。此外、有此能力的人战场上陷阱的发现率为百分之百。

突击：战争时可以突击。使用骑兵时，突击效果较高。

强行：战争时、部队的机动力变高。此外、使用强行的时候、部队里的士兵脱逃的人数比较少。有强行能力的人可以选择计策"神速"。

水军：在水上是平常的3倍攻击威力。防御力也会上升很多。

乱射：战争时乱射多个部队（可能射到自己人）。

神算：可以使用计策如：连环、反间、空城。

天文：可以使用计策如：天变、风变、落雷。

鼓舞：使我方部队士气上升。

穴攻：使敌人掉入陷阱。攻城战也可以使用。

圣痕：上天认可人物的称号。

锻炼：锻炼效果变高为两倍。

占卜：多种可能结果，例如"天候变更""敌人彻退""自军士气上升下降""我方武将寿命减少""敌人全军著火""水上的敌部队损害""我方武将能力上升""落雷""我方武将体力回复"……。诸葛亮、庞统、管辂、左慈、于吉、南华老仙都可以使用。

富豪：有一定的财产收入。当被访问者受到金钱的馈赠时、亲密度会大幅增加。

三国志七：武将隐藏性格数值解说表

相性 相性数值是1～150、1与150是相邻相性。数值相近相性就会好、这也会影响武将忠诚度。相性差最多是差75离、这样的差距使武将最不合。例：董卓(1)←→刘备(75)　曹操(25)←→袁绍(100)　刘表(50)←→孙坚(125)

寿命 寿命值是0～7、数值越高越长寿。数值是0活不到40岁、数值是1活不到45岁。

冷静 冷静值是0～7、数值越高越冷静。这会影响对手对他施以计略的成功率、以及单挑的防御率。

勇猛 勇猛值是0～7、数值越高越勇猛。这会影响单挑攻击力、电脑指挥武将的行动方式也会受此影响。

义理 义理值是0～15、数值越高越有义理。这会影响武将登用、谋反。

野望 野望值是0～15、数值越高越有野心。这会影响武将谋反。

成长值 成长值是0～7。数值越高、锻炼时越容易能力成长。

人物倾向 这决定你访问别人时、别人愿不愿意教你东西。

能力重视型：名声与功绩高的人比较容易登



用和访问的到他。

名声重视型：名声高的人、比较容易登用和访问的到他。

高义理重视型：义理越高、比较容易登用和访问的到他、这种人多半是三国志的好人。

义理低下重视型：义理越低、比较容易登用和访问的到他、这种人多半是三国志的坏人。

混合型：上面几种混合。

战略倾向 无关心型：什么都不想管。叫他做事他就不高兴。这是隐士型的人物。

内政型：重视内政的倾向。

平衡型：内政、军备都重视、但比较重视内政。

平衡好战型：内政、军备都重视、但比较重视军备。

军备型：重视军事的倾向。

谋略型：重视计略、外交的倾向。

私欲型：只要是有利于自己的都会重视、不利于自己的都不会重视。这种人使用交友指令里的赠答很容易上升亲密度。

讨厌值 三国志 VII 的新设定。注意以下几点：

一、若是他原本侍奉的主公被你所灭亡、他就会讨厌你。

二、他通常不会到讨厌的君主底下仕官。但是注意的是、讨厌值会随时间与被他讨厌的人的行为而改变。

异域镇魂曲

一、属性

异域镇魂曲是一个庞大的游戏，而且允许有很多种不同的玩法。创建一个角色对游戏的进程是否顺利和最终的结局是否美满有很大的关系。建立一个强大角色的关键在于理解各种属性和恰当的分配组合。尽管每个属性的基本含义都很明显，但很多重要的数据是无法仅仅从字面就能读出来的。
下面我将为大家一一分析：

力量(str)：力量除了影响击中和途害目标外，还能够用力量砸开游戏中85%的锁。在对话选项中，力量值还会 影响你威胁NPC的成功率。任何意图具有高战斗力的玩家都应该在一开始将力量升到18，然后买一 个力量刺身（+1str）达到19str(18str = +1/ +3 hit/dam，19str = +3/ +7 hit/dam)。



灵敏(dex)：没有必要把灵敏度加到最高，到18就差不多了。

体质(con)：体质在游戏的一开始并不怎么重要，但在后期就慢慢显现出它的威力。

体质影响你体力恢复的速度，也决定你的体务值。体质拥有最高值25点的话，你可以在一分钟里恢复100点体力！另外，由于 从第10级开始，每升一级体力值只会增加1－3点而不是之前的1－10点，高体质带来的好处就非同小 可(24点的体质可以使每升一级多加7点的体力)，大大加强了你搞打击和战斗的能力。当你的级别步入十级以上以后，每一点体质的改进都会使战斗轻松很多。

智力(int)：除了影响你的魔法咒语数量以外，更高的智力还使角色在与NPC交谈时拥有更多的选项。

一些任务不仅能提供经验值，如果你的智力足够高的话，还能让你得到永久



的属性提高。智力还奖励你的 lore 技巧(鉴别物品)。任何魔法师角色都需要较高的智力。

智慧(wis):不管你在游戏中选择了怎样的职业,智慧都是最重要的属性。

智慧超过 20 以后,人所能得到的经验值比一般人要高出多达 30%。智慧对于解决一些任务也起著重要的作用。另外,智慧的高低也决定 了游戏结局的好坏。

魅力(cha):与其他属性相比,魅力只能排在最末尾了。魅力高的玩家可以在买卖货物时有价格方面的优势 ,某些情形下还有更多的谈话选择。魅力值在 15 以上的话,会造成隐藏属性运气(Luck),在战斗 中会有难度上的降低。了解了各项属性的作用以后,你该决定以后要选择的职业以便合理的分配点数。在第七级和第十二级,每个职业都会有不同的属性嘉奖。

战士(第七级 +1str,第十二级 -1str +1con, +3hp)

魔法师(第七级 =1int,第十二级 +2int, +1wis, +5lore)

小偷(第七级 +1dex;第十二级 +2dex, +1 luck)

完成了角色创建之后,是时候开始你的不死旅程了。你可以在以下的攻略里找到所有完成游戏所必需的信息,但并不会包括所有的细节,毕竟游戏的终极乐趣还是要靠自己来取得的。

二、Sigil——鸟笼

这是你第一次在停尸房里的经历,主要目在于找到下一步的方向。仔细聆听那个奇异的骷髅头伙伴 Morte 的建议。按著顺时针方向走,一个叫做 Ei-Vene 的女人会交给你第一个任务,完成之后可以永久加一点 HP。和年迈的 Dhall 交谈可以了解一些自己的过去。如果你的灵活度低于 13 的话,最重要的人物是右面的那个假僵尸。不要杀死他,因为你可以从他那里得到一个僵尸伪装。到楼上找到针线,回到假僵尸那里取得伪装。这不仅能给你经验值,而且你可以利用伪装,掐死 Dustman 取得他的长袍。穿上长袍之后就可以在停尸房里横行无忌了。探索上一层,找到铁撬(prydar)装备上,你可以用它砸开大多数的锁。注意在这里一定要找到一把钥匙(左上部分)。继续上到上面一层,在左上部分在叫做 Deionarra 鬼魂谈话,她会促使你想起起死回生的特殊能力。现在可以准备离开这里了。找到 Seogo 和他交谈或者穿过上方的传送门都可以离开停尸房。欢迎来到 Hive,这是一个基本上没有法律和秩序可言的城市,首先跑遍整个城市的五个区域,将所有的地图显现出来。在东南区进入 Angyar 的房间,不要和 Angyar 交谈,直接和他的妻子说话。她会告诉你 Angyar 出卖了他的灵魂,而他决定将合同取回帮助他们。

到地图中央的 Dustman's Bar 和 Mortai Gravesend 交谈。说服他交出合同。带著合同到 Angyar 那里把合同撕碎。他会让你在他的家里休息，还会给你一些重要的信息，这有关于你的第一个任务——找到 Pharod。

Hive 的东南部分有些最重要的所在，例如焚尸酒吧(Smoldering Corpse Bar)和 Fell 的纹身店(Tattoo Parlor) 。Dok'kon 就在酒吧里，让他加入你的队伍，他可是一个无价的盟友。如果你的智慧值很高，在 Dak'kon 加入后再与他交谈，让他教你他的语言。出外找一个 Gith 族的村民，让 Dak'kon 与之交谈，聆听谈话的内容，再与 Dak'kon 谈话就能得到 9000 点经验值！和酒吧的老板谈话，把你的眼睛买回来(试著把价钱压低)。一个叫做 O 的人能使你的智慧永久加 1。如果你想一把带有魔力的武器的话，完成 Hive 东北部地下陵墓的任务(Mausoleum quest)。

在陵墓的最后你会与一个邪恶的魔法师决战，杀死他拿走物品，其中的一把骨质匕首有 +1 的魔法攻击能力，这样你就可以尝试杀死镇里的那一头黑龙(black abishai)。用血滴(clotdrops)将 Morts 的抵抗力加到 100 以上，让它首先攻击，然后让无名氏 (the Nameless One) 和 Dak'kon 加入战团，杀掉黑龙可以得到 7000 点经验值!你可以无限制地通过这种方法得到经验值，最后，与拾荒者广场的 Mebbeth 胶谈选择成为魔法师 (Dak Square, 找到通往 the Buried Village 的传送门(在地图的左上角)。进入被埋葬的村庄。

三、地下城市

进入拾荒者广场的传送门来到被埋葬的村庄，这地方很小，不过还是有不少事情可做。女裁缝 Marta 住在这儿，和她交谈。然后向北找到 Phard。他会交给你一个任务：用地下墓穴的一个铜球交换你需要的信息。进入地下墓穴。

在地下墓穴有两支对立的力量：地图下方死亡王国的沉默王(the Silent King)和地图右上角由许多头盖鼠 (Cranium Rats)构成一体的 Many - as - One。你可以帮助 Many - as - One 将死亡王国扫平，但是作为一个正义人士，帮助那个统治著僵尸王国的沉默王是个更加好的选择。进入死亡王国，投降之后有两种方法可以离开：获得大主教 Hargrimm 的好感或者见到沉默王本人。前者只需简单地完成给你见沉默王



的机会。他肯定会拒绝你。但 Stale Mary 会告诉你有一个传送门通往沉默王的王室。找到沉默王,回到 Hargrimm 那里。他就会释放你。在你离开之前,记得问 Stale Mary 学习 Stories – Bones – Tell 技巧。(Hargrimm 要求你做的最后一件事有一些难度,你得告诉那个叫做 Soego 的 Dustman 有人需要他的告解,当 Soego 离开以后,乘机取走他身后石棺里的东西。将里面的信交给 Hargrimm,就可以证明 Soego 是 Many – as – One 派来的间谍。Hargrimm 将 Soego 处死之后,记得带著他的头颅。) 在 Warrens of Thought(头盖鼠的大本营) 里。你会遇见一个半人鼠——Mantuok, 如果攻击它的话你会被传送到监狱, 用 Morte 的诅咒连祷 (Litany of Curses)让它无法使用魔法。干掉他可以得到一本价值 4000 金的邪恶之书。要完成任务, 向东北方找到 Many – as – One, 杀掉它或者顺从它的诱导背叛沉默王。结束任务以后, 你就可以到达泽国 (the Drowned Nations), 这里你可以找到铜球 (Bronze Sphere) 和无穷水瓶 (Decanter of Endless Water)。然后进入南边的墓穴。这一次你是单独进去。你的目的是到达当中的房间并研究四周的八块壁画。进入房间后你会被传送, 利用你不死的能力来在墓穴中穿梭。站在折磨的标志上自杀, 拿走你被传送到的房间的钥匙, 最后阅读当中房间四周的碑铭, 这样就可以离开这里了。把铜球交给 Pharod, 从他那里得到信息, 然后长著尾巴的 Annah 也会加入。现在你必须穿过 Hive 东南方原本巧妙的锁著的暴徒之屋(the Tenement of Thugs)。进去的时候会有过场画面描写 Pharod 的死亡。拜访一下纹身店,然后回到被埋葬的村庄, 拣起 Pharod 尸体旁的铜球, 好好的保存它直至游戏的结束。如果你的属性是 Chaosmen, 你在穿越暴徒之屋时不会遇到任何问题, 因为 NPC 不会向你发起攻击。否则,有两种办法通过这里。

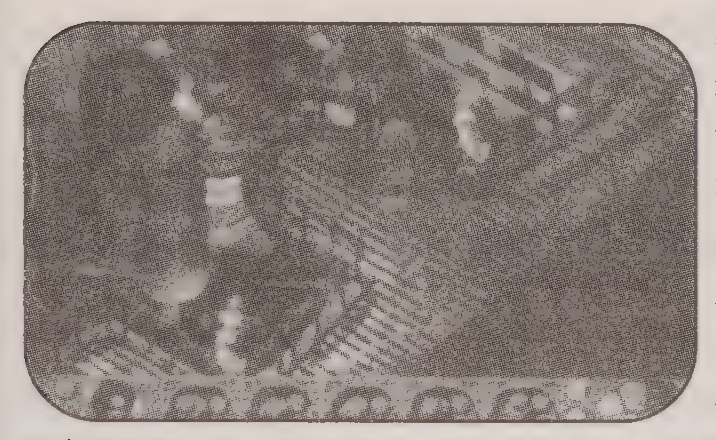
你可以简单的干掉所有的匪徒,当然这做起来不像说说那么简单。

或者你可以抢到二楼魔法师身上的钥匙。用钥匙从地图下方的暗门脱身。

如果你把铁撬扔掉了的话, 这里还有一把, 记得带在身边。 逆时针方向穿过下一个区域, 进入右下方的出口, 你会自动接收到一个任务。回到刚才有区域, 进入里面有一个死去的 Dabus 的房间, 拿走锤子并检查尸体, 再和室外的那个 Dabus 交谈, 他会入内检查死去的 Dabus。返回会说话的墙壁那里接收第二个任务。找到两个坍塌的建筑物(一个在西面,一个在东面)。使用铁撬和锤子破坏被修好的部人。回到会说话的墙壁那里,向下级牢房(Lower Ward)前进!

四、牢房

下级牢房和上级牢房 (Clerk Wards) 不像 Hive 那么大。但这里要处理的事却



多多了。这里被称为牢房是因为这两个地方的传送口全部被痛苦女神封锁,出不去也进不来。这里有许多非常长而且烦琐的任务,限于篇幅,解决任务的步骤都会尽量的简洁。如果 Morte 还在你的身边,一进入下级牢房他就会被绑架!直接找到南部边缘的坍塌房屋,下去和 Lothar 交谈,他会愿意用一个骷髅来和 Morte 交换。不要轻易的向他发动攻击,他是这个星球上少数几个可以轻易把你象臭虫一样捏碎的人之一。

下面几个骷髅都可以满足他的要求:Seogo, Hargrimm, 沉默王, Acaste, Stale Mary 和 Mantuok。满足他的要求就可以要回 Morte, 还可以随意提问你感兴趣的话题。虽然不是十分必要,但最好还是和左上方的 Sebastion 谈话并完成他的任务(+2 魅力)。你还可以进入攻城塔楼。先找到市场里的 Lazlo,你会了解进入塔楼的方法。到里面和巨人谈话,得到不死之刃(Immortal Blade)。然后进入上级牢房。迅速勾画出上级牢房的地图。在完成各式各样的任务之前,先到奇异品店铺(Curiosity Shop)看看那些外来的物品(exotic items),绝大多数的物品都是与任务有关的。买下这些物品,虽然其中的一些会很贵。来到当地的妓院(the Brothel)与 Fall – from – Grace 交谈,请求她加入你的队伍以得到更加多的经历。要得到她,你必须和她的十个学生交谈过,很简单,但是很费时间。事实上,你能够见到的只有九个而已,告诉 Grace 你自己或者躲在衣橱里的 Luis 是第十个,她就会加入。

在这里需要做的重要事项有:同 Ecco 交谈了解到她的困境,然后与 Dolora 交谈。她会让你到 Festhall 问一个叫做 Merriman 的男人取回打开心的钥匙。Merriman 需要一种能够使他失去记忆的物品才肯交换。

有两种方法可以得到钥匙。最简单的方法是同 Festhall 里的未满足的心愿(Unfulfilled Desire)交谈。方法二需要容器容纳来自下层星球之一的 Styx 河水。

你可以在当地的艺术展览馆中找到这种河水,就是飘浮在空中的黑色冰状结晶。容器可以在奇异品商店里买到,上级牢房地图左下脚的一个贪杯的魔法师那里也有。(要得到魔法师手中的容器,你必须先找到 Festhall 里一个能使人欲望消失的女子,然后告诉魔法师去找那位女子。)给 Dolora 她的钥匙,再问有关 Ecco 的事。你需要奇异品商店里的魔鬼的舌头(Firend's Tongue)和天使的眼泪(Deva's

Tears)来使 Ecco 恢复正常。通过 Ecco 你得知 Kesai – Serris 是夜叉 Ravel 的女儿。从 Juliette 那里,你又得知 kimasxi 是 Kesai 的同父异母姐妹 sister(from Juliette). 然后 Kimasxi Adder – Tongue 会证实这个传言是真的。如果和 Kesai 言及于此,她马上会加以否认。然后和 kimasxi 交谈,再跟 kesai 说让她去问她的父亲。然后你就可以得到通向 Ravel 的迷宫传送门的钥匙。另外,记得在衣橱 Luis 的房间里找到 Finam 的日记。

五、市政大厅 Festhall

市政大厅是整个游戏里最大的建筑物。除了妓院里的几个任务牵涉到这里以外,还有两个必须完成的找到 Quell 和找到你的日记。Quell 在私人感应室(Private Sensorium)里,所以你最好加入 Sensates 派系。你必须从奇异品商店里买到巧克力给他,这样他才会回答你关于 Ravel 的问题,然后找到迷宫传送门钥匙的任务才会启动,找到 Kesai 要浸血的手帕。至于日记,进入市政大厅的东边入口,同柜台后面的女人交谈。她会给你一把房间钥匙,你的日记就在里面(dodecahedron)。将日记和 Finam 的日记一起带到 Finam 那里。用 Finam 的日记交换他手中的笔记,以便你可以学习里面的语言并读懂自己的日记。阅读整篇日记,但只有关于遗产那部分是真正重要的。进入律师的家里(Advocate's House)领取你的遗产凭证。这个律师实际上是 Deionarra 的父亲,如果你曾经在私人感应室里感应过 Deionarra 的记忆,你还可以得到 Deionarra 的遗产(结婚戒指)。

现在该去下级牢房领取遗产了,不过如果你愿意,你还可以在 Sigil 的地下(UnderSigil)体验一下厮杀的味道。找到 Giltspur,一个市场门口的商人,他会有一些工作要你帮助他完成。其中有一个任务是给地图上方的 Godsmen 送个口信,这也是你进入其大本营铸造厂的通行证。如果你想要加入 Godsmen 派系的话,和他们的首领交谈,然后完成一系列琐碎的任务。加入后,门口的 Sarosa 会使你的智慧永久加一。将遗产凭证交给铸造厂右下角的文员(或者杀掉他),得到你自己的遗产——一扇便携的传送门。有趣的是,你还可以反收据再偷回来,再交给那个文员,可以得到一把富有正义感的锤子(价值 8000 金,我把它卖了。因为我是魔法师,带著也没用),完成所有任务使用便携传送门。

在进入传送门之前,好好的装备一下自己和同伴们,下一次回到这里将是很久以后的事了。进入迷宫之前,先用无穷的水瓶救出 Hive 里的 Ignus,和他交谈能够获得很多经验值和有用的火系魔法。只是要付出不小的代价。

六、Rubikon 地下城

Rubikon 是一个隐藏的地下城。在进入便携传送门之前你都有机会进入这个地下城。首先从奇异品商店那里买到 Modron Cube，然后和妓院里的那些 Modron 交谈。问他们有关这个立方体的事，然后使用立方体并且按照以下次序损伤左翼、右翼、右臂。你立即会被传送到低难度的迷宫。找到其中的 Modron 后就可以调节迷宫的难度。最高级别的迷宫非常庞大，有超过六十间房间。你的任务是要找到两个人：一个是 Nordom，他会加入你的队伍，随后你就可以向他发布命令。另外一个是邪恶的巫师，他是这座地下城的主人，可以使用第八级的魔法，所以千万得留些害力对付他。

七、Ravel 的迷宫

这个区域很小，也很容易。Ravel 就在地图的中央部分，在交谈之前存档，因为在下面的谈话里你有 170 种不同的选择。不要怕没有面子，随时随地拍她的马屁，因为这总会有很丰厚的回报。同时也问她关于其替身的问题 (Ei – Vene, Mebbeth, Marta)。如果你的方向正确的话，最终可以得到多达 500000 点的经验值和永久的智力/智慧属性的奖励！谈话之前得先做一些事：在自己身上使用 friends 魔法，将 Annah 和 Grace 放在地图的远端(不需要把她们赶出队伍)。这样你就在适当的时机亲吻 Ravel，而 Annah 和 Grace 放在地图的远端（不需要把她们赶出队伍)。这样你就在适当的电动机亲吻 Ravel，而 Annah 和 Grace 不会看见，奖励是一个极好的战士纹身。一切结束以后，就该将 Ravel 杀掉了。Ravel 不是很难对付，真正的问题在于在于大量的魔法效果和角色同时在屏幕上出现可能使你的机器崩溃。最后经同右上角的传送门离开。

八、受到诅咒的小镇——Curst

在和任何人交谈之前，先把所有的地图探明，这里的任务都是些需跑腿的差事。先要叛徒门酒馆(Traitor's Gate Tavern）与店主交谈。他会交给你几个很简单的任务。任务虽然比较繁琐，但回报却也相当丰厚。完成所有五个任务后，和店主交谈，进入秘密入口，进去之前前花光你所有的钱，以后的很长一段时间你都不会再有补给的机会。 要闯进监狱，你必须先经过一大片地下通道。这里很像 Un-



derSigil,只是简单了很多。在这里你会遇见不少人,但最重要的一个是在出口附近的隐士,他可以让你休息补充体力。过了这个区域之后,真正的威胁就来了。监狱里和附近到处都是强大的、三五成群的士兵,每一个都值 3250 点经验值!好好利用那个可以让你休息的隐士,多使用攻击型的法术。不过我那时是用 Annah 和背刺一个一个干掉的—— 这里的首要任务是找到天使 Trias 并完成他交给你的任务。Trias 在地图下方的中间部分,他会告诉你打开大门的密码。突破监狱的三重屏障,进入中心部分。你面对的是 Cessius,一个号称自己就是最强大的武器的家伙,他保护著 trias 的剑。你可以通过武力或者智力击败他。拿到剑之后监狱的所有大门都会洞开。会有无数卫士蜂拥而出,不要恋战,赶紧返回到 Trias 那里,释放 Trias 以后,回到隐士那里休息,然后到 Trias 提及的传送门那里,打开传送门,但不要马上进去。在传送门背后的房间里代会找到 Vhailor。他会加入队伍,但他是所有人中最差的一个。他最大的用处是通过和他谈话可以得到的经验值。穿越传送门来到新的区域。

九、骷髅柱

干掉一些沙漠中的怪物,你来到 Fjhull 的家里,其位置就在巨大龙骨的头部。和 Fjhull 交谈,得知他中了 Trias 的计策而不得不做善事。强迫他给你物品和魔法卷轴,以及你所需要的信息。在他告诉你到哪里去之后,再问他应该如何返回(需要高智慧值)。现在该去一个充满了血腥的地方——Baator。 Baator 是 abishai 的大本营,这些以前看上去几乎不可击败的家伙现在应该已经不是你的对手了。杀到右下角,你终于到达了骷髅柱前面。这就是你以前将 Morte 救出的地方。希望你的魅力值很高,否则就应该对自己使用 friends 魔法,这点至关重要。当你向骷髅们提问的时候,第一个问题都需要付出代价,而魅力值高的角色可以说谎而不用付出贡品。骷髅柱要求的代价包括 Fjhull 的下落、Morts、Modron Cube(这关系到一件极好的武器)、Grace、Annah、或者你自己的血(最大 HP 会降低 15 左右)。如果你的智慧值不够高的话,你还得问它们应该如何离开这里。

返回到前一区域的左下角离开。回到 Fjhull 这里,他会告诉应该如何回到 Curst。如果你先前告诉骷髅柱 Fjhull 的所在的话,一会儿他的敌人就会赶来杀死他。 在到达 Curst 之前,你得准备一场整个游戏里最艰巨的战斗。Hive 里如果你曾经接收过一个有关盒子里面的魔鬼的任务的话,不管你是否解决了这个问题,这个游戏中最强的怪物就会出现在这里,这就是 Fiend from Moridor's Box。你当然可以直接从传送门逃走,但是这样做很不合算。首先使用所有的防护性魔法在

你的战士身上，随后准备一场史诗般的战斗。有两种方法可以干掉这个庞然大物。第一种主要为魔法师们设计，把战士们放在一边，让魔法师用远程攻击魔法攻击怪物，怪物就不会管其他人而追逐魔法师，不断用魔法师吸引怪物的注意力，一直拖到你的战士们把它砍死。至于战士，用魔法和药物把自己的 AC 降到越低越好，将抵抗力提升到至少 100%，再使用 EED 和 Zerthimon’s Force 魔法（这两种魔法记录于 Dak’kon 随身携带的环里，同 Dak’kon 言及于此可以学到环上的魔法）。然后和怪物博斗，而魔法师和牧师在旁边作为辅助。干掉这个怪物的奖励是 500000 点经验值外加一只很酷的戒指 the Aegis of Torment（+3 体质、+15HP、+3AC）。随后进入地图中央的传送门。

十、混乱与背叛

再次回到 Curst 时，这里已经陷入无边的混乱之中，来自低等星球的妖魔不断地从传送门中进来，而 Curst 本身也因为平衡被打破而被拖入低等星球。



在这里，几乎每经过一个地区就会触发一个事件的发生，需要你迅速的作出决断。先向左杀掉两个 gehreleths。然后转向右边，沿路帮助每一个你遇见的人。每镇压一处混乱，Trias 的力量就会减弱一分。你可以在兵营中和药剂师的房间里休息。值得注意的是，在地图的右侧有一个仓库，说服里面的人一起制止混乱可以得到 200000 点经验值。走出仓库再进去，在读取数据在时候按暂停，进了仓库你发现那个大胡子还在那里没有离开——这样你很快就能升到最高等级，很棒吧？

地图的左上角就是 Trisa 的根据地了。和门前的隐士谈话后进入这幢建筑物。一路血战到三楼，终于和级叛天国的天使 Trias 面对面了。三楼的一个地方锁有 10 件魔法武器，记得好好找找。另外如果你的队伍中有 Vhailor 的话，现在最好把他去掉。和 Trias 交谈，但战斗是不可避免的。他并不是很难对付，毕竟打败他的经验值只有 20000 而已，打到一定程度他就会投降，你可以宽恕他获得 375000 点经验值，但也可以杀掉他拿走他那柄宝剑。反正你可以得到第九级的魔法 Celestial Host，同时返回 Hive 的传送门也会打开。现在你已经知道了悔恨堡垒(Fortress of Regrets)的所在，你随时可以重返停尸房继续游戏。在此之前，你应该



先到下级牢房的攻城塔楼去看一看。那个被囚禁的巨人请求你解放它，如果Modron Cube还在你手边的话，把它交给巨人，为了报答你，它会给你一把没有固定形态的宝剑，这可是 的最强剑之一！如果你还不想那么快结束游戏的话，这时候探索世界的其他部分会发生一些不同的事件，但这些都不是必须的。

最终章：旧地重游

最后一次来到停尸房，来到你最初醒来的那间屋子，注意你的物品栏中一定要有以下物品：铜球（the Bronze Sphere）、不死之刃（Immortal Blade）、Deionarra的结婚戒指以及许多用以补血的药品。进入传送门以后你的队伍就会被分开，你只能用无名氏一人进行游戏。先向东走，在地图的东南部你能见到 Deionarra 那美丽而苍白的灵魂。她会将结婚戒指的威力增大两倍，还告诉你一些重要的信息。

现在可以进入西面的大门了。里面有很多的巨大阴影（greater shadows）每一个值 10000 点经验值，战士可以采用一个个分开解决的办法。魔法师最好将许多阴影聚集在一起，然后用 Killing Clouds 或者 Chain Lightning Storm 魔法一并解决（记得先使用 EED），然后用 Missile of matience 魔法干掉漏网之鱼。如果你不小心被困在角落的话，就使用 clop drops 增加自己对物理攻击的抵抗力。

要离开这里，你必须激活四个开关：第一个在你进入房间后初始位置的右侧，激活开关会把你传送到另外一个地点；第二个开关仍然在你的右面（全部指被传送后的位置）；第三个在右上方；第四个在左面。最后进入第三个开关旁边的传送门。如果你的属性是邪恶的话，在这里你会遇见 Vhailor，反之 Ignus 会前来复仇。虽然他们的力量都有所强化，但都很容易对付，尤其是 Ignus。检查房间的东北区域，那里有一块会说话的石头，拿走它提到的物品，然后点击屋子中央的水晶。

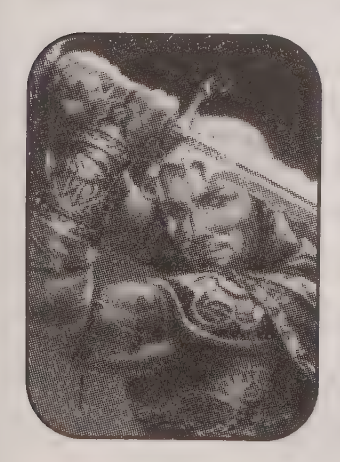
在下面的这间屋子里你会遇见自己的三个化身，与他们一一谈话，如果你的智慧足够高的话（21 以上），你呆以和全部三量、+1 体质。如果铜球还在你手上的话，使用它可以获得意想不到的奇效！和 Deionarra 交谈离开这里。你所有的朋友都在下一个区域，可是并没有多大用处。

最终的敌人、一切谜团的终结者终于就站在面前，他的身份是不是在你的意料之中呢？你可以有好几种方法击败他：包括使用武力、不死之刃、铜球还有许多的对话选项。静静的观看结局吧，顺便提一句，结局可不止一个哦。

Nox 全攻略

几百年来，在 NOX 这块魔法丛生的大陆上，原本存在二个截然不同的种族——南方的人类和北方的亡灵巫师，他们在维持着脆弱的平衡，但是和平很快结束了，亡灵巫师掌握了不死的力量－将灵魂转移到新的身体里。于是他们大举入侵人类，试图侵占人类身体做，获得永生。面队着亡灵巫师的不死军团，人类节节败退，幸好，此时，人类英雄 Jandor 领导人们，研究出了湮灭之杖——可以吸收并封存灵魂的神器。Jandor 手持神器，率领大军，所向披靡，很快扭转战局，不但打败了亡灵军团，还斩草除根，杀灭了所有的亡灵巫师，并将他们的灵魂封存在一个魔法球中，流放到了另一个世界（就是我们现代地球啦），除了一个婴儿，Jandor 实在不忍心杀死一个婴儿，于是把他交给了食人魔抚养。人类得救了，此后，便是数十年的和平，人类也逐渐分化为三个种族，巫师、武士、魔术士。虽然之间存在些摩擦，但他们还算和平地生活着，至于神器湮灭之杖，由于威力过大，分成了四个部分，流落于四处。但危险还存在着，亡灵巫师族并没有被全部消灭，那个婴儿，Hacubah 在食人魔中渐渐长大，逐渐了解了事情的真相，来自先祖的召唤，使她学会了黑暗的魔法，并且决心对人类复仇，找回那个危险的魔法球，释放被封存的灵魂，复兴自己的氏族。而 Jack，我们的主角，在 Hacubah 召唤那个魔法球时，被莫名其妙的一并吸了过来，现在，Jack 必须加入某个人类种族，重新找回神器，挫败 Hacubah，才能拯救 Nox 大陆，同时拯救自己，回到现代世界来……

Warrior 简明攻略



CHAPTER 1 The Fortress of Dun Mir

JACK 第一次踏上了 NOX。脚踏实地的感觉真好，我环顾了一下 NOX，这里岩石幽奇，绿草茵茵，一派春光。正赏玩间，突然一阵热浪袭来，只见一条熔岩横贯东西，并咕嘟咕嘟地沸腾着，我才意识到危机四伏，这可不是一次轻松的旅行。我进入 Dun Mir 要塞，一座雄伟的武士雕像耸立在十字广场上。与 Gauntlet（生存场）门口的守卫谈话，他告诉你需要有一个担保人才能进入 Gauntlet。这时

工程师 Gearhart 走了过来，他说如果我帮他把果园 (Orchand) 中的侏儒（Urchis）杀死，作为回报，他会作我的担保人。我考虑了一下，便应允了。从 Gearhart 手上接过果园钥匙，进入果园西南角的山洞里杀死侏儒后，到能量房（地图的右上角）找到 Gearhart，得到保证书。然后进入 Gauntlet 吧。

CHAPTER 2 Gauntlet

Dun Mir 的君主 Horrendous 告诉你如果要加入火骑士，你必须先通过 Gauntlet 的考验。Gauntlet 中的考验虽然残酷，但凭着过人的胆识，我还是闯过来了。如愿加入了火骑士后一个卫士告诉我 Gearhart(担保人）被困在了主能量房中。向东走再次来到能量房，从升降台进入主能量房。刚到地面，突然一阵颤动，升降台再也不能动弹了。我在阴暗潮湿的地下行走了好一阵，总算见到 Gearhart，隔着铁栏杆他给了我一把银色钥匙，让我从右边原先锁着的门进去。刚进门就在一个箱子里找到一把钥匙。用这把钥匙打开另一道门后终于见到 Gearhart。我与 Gearhart 同时按下墙壁上的两个红色按钮，回到能量房。

CHAPTER 3 Truble in LX

我刚在回到地面，Horrendous 就让我到 Lx 村去帮助 Mayor Theogrin。Horrendous 给了我一些钱补充装备，然后就打发我上路了。从左下角的门进去。经过一阵跋涉，来到勇士的领地 (Warri’s Realm) 后，再向上走，就可以到达 Lx 村。在 Lx 村，Mayor Theogrin 对我说，Urchis 把他的权杖偷了去，有一个叫 Kalen 的火骑士已经到了墓地，但是至今没有任何音讯。他请我帮他把权杖找回来。向东走，下到墓穴里，在墓穴里找到 Kalen，他告诉 JACK，幕后可能有个女人在控制一切。因为他听到女人的念咒声，话未说完，Kalen 就永远地安息了。在回去的路上有三个箱子，从中可以找到权杖。我带着悲伤回到 Lx 村，在中间房子里将权杖交给 Mayor Theogrin。然后补充一下给养，回到村口，船长正在那等你。

CHAPTER 4 Beneath The Field of Valor

船长又将我带到了勇气之地（The Field of Valor)，他觉得最近古墓里好象有点问题，怀疑是 Hecubah 在搞鬼，希望我去调查一下。古墓中充满了无数僵尸，幽灵，骷髅，机关，陷阱(这里僵尸打死后会复活，一定要用带火系攻击的武器才能完全消灭)。一层层打下去，哇，总算见到了 Hecubah。她正试图召唤僵尸，但没有成功，我在旁窥探，被发现了。Hecubah 派一个亡灵巫师想消灭我。注意，亡灵巫师的火球很厉害，躲过火球，贴身紧逼，不要让它有攻击机会，很快就可以消灭它，既然发现了问题根源，那也不必久待，下一步就是逃出墓地了。一路狂奔，接下来还有

两个 Boss 级的人物，武士和擅用闪电的亡灵巫师，尤其亡灵巫师相当厉害，只要在视野内，就会被他电击，所以近逼作战，不要让他有攻击机会，消灭他后，就可以逃出去了。我刚坟墓里出来，没顾得上喝口水。一个叫 Lngrid 的美女出现在我的面前，她请我从食人魔的手中解救她的妹妹。英雄救美，我毫不犹豫的答应了。

CHAPTER 5 Ogre Raid at Hamlet of Brin

向北走进入村庄，在最北边的房间有一个穿着蓝裙子的女人 Matilda，她想让我替她找回她父亲的斗蓬。在码头附近杀死几个凶残的食人魔后看到一件红色的斗蓬，将她交给 Matilda 后，可以得到黄金和经验值。(这个任务对主线无影响。)然后从东面出村，向上穿过一拱石门和一条山洞，到达森林，沿从林小径一路向上，解决掉一些食人魔后，最终到达食人魔的大本营，看来它们早有准备，正门紧锁，进不去，绕道向上，在顶端的一个山洞里，可以发现一个地洞，这就是食人魔村的秘密入口了，沿洞一路前进，到达食人魔地下城的入口，此处也是紧紧锁闭，不过两边房间里各有一个机关，打开机关。进入，继续向前，到达有六个升降机的广场，前面又是铁门紧闭，随便乘某个升降机进入食人魔村内部，先消灭所有食人魔(注意：中心屋子里的食人魔首领会远程攻击，很厉害)，找到 Glyda 等人，打开大门边屋子里的机关，原路返回，就可完成任务了。



CHAPTER 6 The Halberd of Horrendous

总算可以歇一歇了吧，可是船长又告诉我，Horrendous 有了麻烦，Hecubah 正率领亡灵军团进攻 Dun Mir，让我立即到要塞帮助守卫。从地图东边进入要塞，沿途有不少闻讯赶来的火骑士，与他们交谈后，他们加入了我。在要塞里找到 Horrendous，还未来得及交谈，Hecubah 一伙也随之出现了。她让 Horrendous 交出 Halberd。Horrendous 提要与 Hecubah 单挑，可仅一个回合就被 Hecubah 施展魔法击倒在地。Halberd 也被亡灵巫师抢走了。倒在血泊中的 Horrendous，将夺回 Halberd 的重任交给了我 (满地的火骑士盔甲可别忘了捡)。追上亡灵巫师后，经过一番苦斗，终于将狡猾凶狠的亡灵巫师杀死了，追回了 The Halberd of Horrendous。得到了传说中神器湮灭之杖的第一部分。

CHAPTER 7 The heart of Nox

船长告诉我要到 IIInsion 镇寻找 NOX 之心，不过他建议我换成便装以免遭到居民的攻击。武士与巫师向来相互仇视，一进城，一个法官就试图逮捕你，如果反抗，就会与全城为敌，所以最好选是，进入监狱。首先将 Morgan Lightfigh 从牢里救出，他会给你一把打开进入幻想之塔钥匙。一进入幻想之塔，所有的巫师就会来攻击你，没办法，只有动武了。在第一层右边的房间里找到蓝钥匙，然后从右下角的楼梯处进入第二层。在第二层，找到银钥匙后，一路向左，来到第三层的入口处，入口被激光阻住，从左上处关掉发电机，激光消灭，再一路向上，通向第五层的传送点被三重铁栅围住，可分别通过周围三个传送点打开机关，撤消铁栅，进入第五层，在第五层分别从左右拿到金色红色两把钥匙，打开中部的门，就可到第六层，穿过几重机关，最后看到 NOX 之心放在一铁笼内，用箱子压住周围三个机关，就可拿到 NOX 之心，完成任务。

CHAPTER 8 The Wierdling

得到 NOX 之心从塔中出来。飞艇船长将我又带到了 Lx 去寻找 Weirdling beast，Weirdling beast 就在 Lx 神庙中，为了获得 Lx 神庙的通行证必须先去找 Aldnyn。进入 LX 村庄，在东面的屋子里找到 Aldnyn，他将通行证和钥匙给我，让我去和神庙的牧师交谈。从北面的门进入森林，向东北方走，可以找到牧师 lx priest，他让我抓紧时间去寻找 Weirdling beast。在神庙的底层，碰到两个石怪，充分发挥你的战斗天份吧。杀死石怪后，就可以找到 Weirdling，Weirdling 的魔力会附到了 Halberd 上。从 lx 神庙出来后，回到飞艇，任务完成。

CHAPTER 9 Journey Through the Dismal Swamp

船长让我去找 Alduyn's conjurer 的兄弟 Mordwyn。这里阴冷晦暗，臭气熏天，中人欲呕，各种毒虫不时出现，而且还有一种会吃人的草要特别当心。一直向上走，小心应付各种袭击，找到沼泽中的 Mordwyn 的家，和 Mordwyn 交谈后，他会从屋中拿出 Jandor Armor（Jandor 盔甲）给你。然后从屋子出来从东边的门进入森林，在雪地里杀掉几头恶狼后，救了一个叫 cain 的人。给了他一瓶血后，他带我进入 Land of the Dead。在进入 Land of the Dead 之前，还要和三个亡灵巫师和一个亡灵法师战斗，把他们都清理干净后，在 Lopro 处可以补充一下装备，这可是你最后的歇脚点了，把你的银子全花了吧，今后它对你只是一种负担了。继续向前走，终于看到了 The land of the Dead。

CHAPTER 10 The land of the Dead

进入 The Dead of land，前进至一长廊，找到两把钥匙打开长廊上两间被锁住

的小室。将小室内的方石移动到发亮的地板上。这样长廊中部的墙壁会打开。进入楼梯进入下一层。。在一扇被锁住的门的两边房间,用你的"标枪"(武上的特殊技能)打开房间内的红色开关。再在左右的迷宫中找到两把钥匙。打开两道铁门后,来到一个满是弹力球的大房间,在左边的地上找到一个开关,扳动后,从楼梯进入下一层。找到两座神像后,将神像分别放到神像座上。继续前进直到找到宝石,超级武器 staff of ablivion 终于完成了。这时 Hecubah 出现了,她带来了大批的部队,好吧,试试超级武器 Halberd 的威力(只有 250 点魔法值,要多靠近能量石补充能量),突出重围,找到 Hecubah,跟着 Hecubah 进入传送点。

CHAPTER 11 Battle In The Underworld

最后就要和女魔头 Hecubah 决一死战了,现在 Hecubah 的手下所剩无几了,很容易对付。就是 Hecubah 太滑了,总是用瞬间移动,想痛快地打几下可不是容易的事,不过有了超级武器,只要注意补充能量即可过关。最后,不可一世的 Hecubah 悲惨地叫道 :Nooooooo, It shall not end like this. I shall return。

结局

Hecubah 终于死了,JACK 面对着眼前的战火发呆时,突然 Halberd 从 JACK 手中挣脱,升了起来,最后发出了眩目的光芒,将 JACK 送回佛罗里达的家中,JACK 现在的尊容实在惨了点,不过幸运的是他的妻子还能认得出 JACK...

Conjurer 简明攻略

Chaper 1 Shortcut to 1x

船长将 jack 带到山脚入口,让 jack 穿过山洞到 1x 村找 Aldwyn,他会给 jack 帮助的. 向船长告别后,jack 独自开始了未知之旅。沿山洞一直深入,路上会遇到一头黑熊,不过没关系,会有巨石消灭它的。到底后,打开红色按纽,乘升降机到达下一层,路上可以拾到一本 Pixie Swarm 魔法书。一直向前,途中会遇到火堆阻挡,只要推动水桶灭火即可。最后到达一扇门,从附近箱子里取银钥匙开门,(此处有两个秘密地点),再向前,就可以穿出山洞,到达 1x。

Chaper 2 Aldwyn the Conjurer

1x 是一座平静的小村落,不过 Jack 刚一进入村庄,一个亡灵巫师出现在面前,他施法召出一头蜘蛛,然后就消失了。先不管这些,向上穿过村庄,到达河边断桥处。与断桥守卫谈话,可得到一分支任务,帮助这个守卫找回靴子,沿河向右,可发现一升降机,可以从这里沿地洞穿过小河到达对岸,在地洞中还可以找到守卫的靴子。在河对岸顶部的小屋里,可以找到 Aldwyn。他卖给我 charm creature 魔法



和蜘蛛的知识卷轴。从此就可以驯化怪物了。沿路返回村庄，路上将靴子交给守卫，可从他那里 Stun 魔法。到达广场，地图正中是村长的家，与守卫谈话，可得一任务：消灭村长家的蜘蛛，求出村长。进入村长书房，消灭蜘蛛后，在村中逛一圈，补充一下装备，就可以出村了。刚一出村，Aldwyn 赶来，告诉 Jack，mana mine 的矿工有危险，需要 Jack 帮助。

Chapter 3 Rescue at the Mana Mines

走出 1x 村，与门卫交谈，可得知 Mana mine 的方向，沿路前行，经过一座木桥，到达十字路口，向西就可到 Mana mine。在入口处与工头交谈，拿取钥匙以及 imp 知识卷轴。打开大门进入 Mana mine，在第一层很快就可救出一名矿工，与他交谈，得知还有五位矿工在更深处。于是随他到达下一层，本层有三位被困矿工，分别从北西南三个入口处打到底救出他们后，再到达更深一层，最后就被困在这里，沿路到达最深处，两名矿工被四只巨蝎看守着，要小心应付。救出这两名矿工后，重返地面，沿路回到十字路口，在这里又遇到了船长，与他交谈后，他将我带离了 1x 村。

Chapter 4 Beneath the Field of Valor

船长将我带到了勇气之地（The Field of Valor），他觉得最近古墓里好象有点问题，怀疑是 Hecubah 在捣乱，让我去探察一下。这一关与战士和巫师的类似，所以这里我只提一下要点。从这关开始，就可以召唤魔法兽了（就是将三种以下的魔法合成一个可控制的小怪物），要多加利用，尤其在对付本关的三个 Boss 的时候，交替使用 Stun，攻击魔法及召唤兽，还是相当容易的，否则就有一定难度了。古墓中可以学到 Meteor 和 Burn 两项魔法。

Chapter 5 Ogre Raid at the Hamlet of Brin

终于回到了地面。走出石门，沿碎石路向东奔去，突然，NOX 的大魔法师 Horvath 出现了。他告诉我，食人魔洗劫了 Brin 村，抢走了心灵传送护符，这对于我们很危险，而且他现在的研究也需要这个护符。答应了这个任务后，一路向北，到达 Brin 村，此时，村子已被食人魔洗劫地一片狼籍。在收拾了这拨食人魔后，从东面出村，经过一重石门，穿过山洞（洞中可学会 Protect From Poison），到达一片森林。沿丛林小径一路前进，到达食人魔的大本营，食人魔显然早有准备，大门紧闭，其后的流程与战士类似，所以就简述一下，绕道向北，从山洞的地洞里进入，穿过地下城，到达食人魔村庄内部，在村庄正中十字形大木屋里，找到食人首领，消灭它。心灵传送护符就在南边的小隔间里，拿走护符，顺便可以学会 Vampirism 魔

法。然后跑到村庄大门处，打开机关，开启大门后，沿原路返回，将护符交还给等待着的 Horvath，并可以从他那里学会 Infravision 魔法。啊，任务总算完成了。

CHAPTER 6 The Halberd of Horrendous

此关与战士相同。

CHAPTER 7. The Heart of Nox

带着伤感，Jack 走出了城堡，船长已经在城外等他了。现在已经拥有神器的第一个部件 Halberd，下一步就是找寻其他部分了。船长告诉我，NOX 之心存放在 GALAVA 城堡里的幻想之塔(Tower of Illusion)那里。已经派大量食人魔进攻幻想之塔试图夺走 NOX 之心，所以只有尽快抢在 Hecubah 前面。

进入城堡后，在城内稍事补充一下后，向上进入幻想之塔，一进塔，发现食人魔已经占据了全塔，只有少量法师还在抵抗，帮助他们后，他们会加入你。

从这儿开始，三种职业的攻关流程就合并了，所以以下几关我只提一些要点：

CHAPTER 8 Journey Through the Dismal Swamp

任务：

1. 寻找 Aldwyn 巫师的兄弟，Aldwyn 居住在沼泽地。

2. 在沼泽地尽头的东北部发现食人魔的哨所，消灭它们，然后进入隧道穿过大山到达荒原。

3. 寻找死亡大陆的入口处。

CHAPTER 9 The land of the Dead

从没讲过这么多怪物，不过这只是最后的疯狂了，这关主要是找到魔法球，完成终极神器－湮没之仗，努力吧，光明就在眼前。



最终之战

终于在神殿底层追上了 Hecubah，该是清算一切的时候了。Hecubah 不时的用传送、Death Ray，Halberd 的闪电对她也没什么作用，多用混乱，眩晕，如果有带这种附加攻击的武器就容易了，不停的制造 Trip，给自己加满防护，这里颇有难度，不过毕竟是最终 Boss……

结局

Jack 被 Hecubah 关入地牢，但我们机智的Jack 利用魔法控制了她身后的怪物，成功逃脱，然后 Jack 与 Hecubah 展开了肉搏战……

Wizard 攻略

1. Horvath the Wizard

从飞船上下来之后，船长让我去找大法师 Horvath，让他收我为徒，进入幻想之塔，沿沙滩向上进发，途中有一本 Missiles of Magic 的魔法书，学会它，利用它消灭了路上的几个侏儒，到达一座小木屋外时，突然出现大群的侏儒将我围住，此时 Horvath 出现了，为我解了围。随 Horvath 进屋后，Horvath 告诉我，他有一个徒弟在侏儒洞（URCHIIY Den）失踪了，让我为他看看，并给我一本 Lesser Heal 魔法书。向上穿过屋子，到底后可以发现一部升降机，由此进入侏儒洞。

一进洞，就可以看到 Horvath 的徒弟在牢中，牢门钥匙在前方火海中，用水桶灭火后，取得钥匙，救出 Horvath 的徒弟，可他实在太虚弱了，只来得及说出这之后是一个亡灵巫师操纵的……取回他的遗物（有一本 LIGHTNING 魔法书），回去见 Horvath，任务完成。

2. Galava Castle

Horvath 正式收下了我，并带我到了法师的家乡 Galava 城堡。他交待我，在城内准备一番后，就到幻想之塔(Tower of Illusion)见他。在城里，分别和左边酒店的 MAX 和右边法庭法官交谈后，可得到两个分支任务——找到扰乱城市的一帮强。在城中部房子间隙中有一升降机，乘它下去后，消灭所有强盗，捉住强盗头子 Morgan lighttinger，出来后交给法官，再去酒店见 MAX，任务完成。

之后向上进入幻想之塔，向右到达 Horvath 的房间（路上有一小花絮，与 Lewis 交谈），Horvath 告诉我，NOX 正被邪恶入侵，他正在研究原因，他希望我到地下图书馆为他取回湮没之书(BOOK of OBLIVION)以及 CLARITY 护符。出房间后向下，与 ZARIS 交谈后，打开通道，进入地下图书馆。进入图书馆后，正要取书，一名亡灵巫师突然出现，抢走了湮没之书，沿通道追上去，穿过几扇书架后的密门，途中有些开关，可用箱子推上去破解，（路上可以学会 SWAP LOCATION 和 Fire Ball）。终于追到了，不想他却陷入地洞，只有跟上去消灭了几头洞穴巨人 Troll（注意，他们死后会放出毒气），拿到书后，继续向前，回到管理员处，他感谢了我，又给了我 CLARITY 护身符，然后上去见 Horvath，任务完成。

3. A DANGEROUS ERRANI

Horvath 又给了我一个新任务，STRAVAS 正在研究心灵传送护符（AMUIEF

of TELEPORTATION)。Horvath 让我利用秘密通道到 STRAVAS 的村去一下，取回心灵传送护符。乘隔间内的升降机进入秘密通道，通道里有不少强盗和箭手，要小心应付。路上有一火堆，可利用在附近学会的 PULL 魔法，隔空吸附水桶灭火通过。走出通道，到达村庄，正中便是 STRAVAS 的屋子，从屋中的升降机下去，发现 STRAVAS 已经死了。从他的遗物中找到心灵传送护符和 PUSH 魔法书等，然后上去，消灭了闻讯而来的强盗后，从屋后风车处的升降机进入另一秘道，沿路返回幻想之塔，将心灵传送护符交给 Horvath。

4. Beneath the Field of Valor

这一关与另二个职业的类似，也是到勇气之地的墓地寻找 Hecubar 的踪迹，因此具体的就不说了，从这关开始，就可以使用 Trip 了，要善加利用这一点，尤其在对付这关的三个 Boss 时。这关可以学会 Burn，CHANNEL LIFE，PROTECT FROM SHOCK 等魔法。最后一个会闪电攻击的 Boss 亡灵巫师很难对付，只要在它的视野内，就会被电击，打它之前，先用上 PROTECT FROM SHOCK，做好四个 Trip，补满魔法，攻击时，尽量利用视野躲避它，交替使用闪电魔弹，Trip，用不了多久，就可以消灭它了。

5. ORGE AND AT THE HAMLET OF BRIN

逃出古墓，回到地面，船长已经等在那儿了，他就焦急地对我说，Brin 村已被食人魔占领了，Horvath 也被抓了，看样子得赶快行动了。一路右行，消灭几个食人魔后，到达村庄，村中一片狼籍（此处有一分支任务，在右上方失火的房子里与 GERARD 交谈，他请你从火中救出他的宠物青蛙。）穿过村庄，一路上行（此后与魔术士和武士的流程类似。）到达野人村，从地下进入后消灭村庄正中的食人魔首领，从旁边小屋救出 Horvath，带回原地，任务完成。

6. The Halberd of Horrendous

虽然救出了 Horvath，但远不是万事大吉了，要想击败 Hecubah，必须重新组合成新的神器湮灭之杖，第一步就是到 Dun Mir 拿到 Halberd，但由于巫师和武士向来互相仇视，Horrendous 是不会轻易放手的，所以船长送给我隐形术(Invisiblity)和上锁术(Lock)(注意：在隐形时最好不要跑动，否则会被发现)建议我从下水道潜入。

这关可以算是特种任务了，敌人的火骑士数量很多，也很强，尤其到达小镇时，几乎全城都会攻击你，所以要多多利用隐形和 Lock，硬拚是很难的。

隐形穿过下水道，消灭几个守卫后，到达小镇 Dun Mir，在小镇上最好不要恋



战，直接隐形穿过即可。从小镇上方进入 Horrendous 的城堡，从一楼小房间里搜到钥匙后上楼，在二楼消灭掉几个守卫后又可得一把钥匙，用它进入大厅。Horrendous 一看到你就会攻上来，没办法，只有决战了，救出左右被关押的魔法师，他们会加入，使 Horrendous 减速。注意：不要进战，尽量游击，消灭 Horrendous 后，就可以得到 Halberd，出门后，任务完成。

7. THE HEART OF NOX

回到 Gavaba 城堡，船长告诉我，Hecubah 已经开始大举进攻，一切可能已经太迟了，唯一的希望就是到幻想之塔取回 NOX 之心，尽快组成神器，Horvath 会指引我的。入城后，补充一下，立即向上前往幻想之塔，从一楼 Horvath 房间的传送器，直接到达六楼，Horvath 已经等着我了。刚要到房子中央拿上 NOX 之心，Hecubah 出现了，为了掩护我，Horvath……

我被传送到了地下，到处都是熔岩，还有会火系魔法死后会自爆的小火怪。这里没什么分支，只要注意跳跃，一路下去即可，最后碰到此关的 Boss – Kyleran，对付它之前，最好换上火系防护的装备。击败它后，跳上中间的传送点。啊，回到地面真好！

此下八、九、十关的流程与前面类似，就不多说了。

CHAPTER 11 Hecubah's last stand

到了和 Hecubah 最终清算的时候了，走上传送器，瞬间被传送到一个笼子里，Hecubah 在嘲笑一番后，就转身离开了。在笼中学会 Teleport to target，利用它逃出牢笼，一路追上去，路上可以学到 Blink，Obliteration，Death ray。Hecubah 召出一堵魔法墙，试图阻止我，利用 Blink 越过围墙，然后利用湮灭之杖轻易消灭了前来阻截的亡灵军团。

最终之战

最终之战在死亡大陆入口处外的雪地上展开，Hecubah 不时的传送，再加上电防，湮灭之杖对她用处不大，而且她喜欢先用 Slow，再用 Death Ray 组合攻击，很让人头痛，建议战斗时，先做好四个强力 Trip，随时加速，主要交替使用眩晕攻击魔法，间或使用湮灭之杖，这样很快就搞定了。

结局

最后决战开始了，Hecubah 的几次进攻都未成功，他不由恼羞成怒，从云层中引来巨大闪电，妄图一举击败 Jack，这当然是不能得逞啦。

无人岛物语Ⅳ

无限量负重

这是利用二人的交换物品功能然后先把自己的装备物品弄到整理栏中(此时物品已接近上限值),再把另一个人的物品补到自己身上,再把整理栏的物品统统放回自己身上,此时你就会发现总物重已超过最大上限,故可装备到连格子全满都不必担心过重。

方法:

1. 当队员出现‘无法携带更多物品’时按一下人物图像上的‘PUSH’;

2. 按右下那个‘两个背包’的图案将东西放到队员身上;

3. 继续拿东西 等到两个人都拿满时 按下队员的‘PUSH’图案;

4. 选择左下那个‘小猴子’的图案将所有东西都拖到旁边新开启的空间中(也就是地上);

5. 放好后 按‘两个背包’的图案将队长的东西全拖过来;

6. 完成后再按一下‘小猴子’的图案将原先放在右边空间的东西拖回来,此时你会发现可以超过负重量喔! 虽然看起来有点复杂,但是做起来很容易喔! 快去试试。

7. 物品无限拿取。

就是在任何一物品的旁边先选择拿取再按确定在那一瞬间立刻睡觉然后你就会发现眼前的物品还在……但是装备栏也有此物……故物品也可无限拿搂!!!

增加探索的区域

由第一区域进入第二区域需独木桥的连接,独木桥需自己制作。

由第一区域进入第四区域需踏脚石才能过河,在第三区第五区域各有三颗踏脚石,一共要六颗才能过去。

由第二区域进入第三区域需要钳子将铁丝网剪断在第二区域就可捡到钳子。

由第二区域进入第五区域需要一把钥匙在第三区域就可捡到生锈的钥匙,在将它磨亮就可以交给那怪老头了。

由第三区域进入第六区域需十字搞将土墙破坏,十字搞在第六区。

由第四区域进入第七区域需自己制作炸弹将一段山路炸开就可过去了。

由第五区域进入第四区域需要携带锤子、柳安木材 4、钉子 10 将毁损的吊桥修好。



由第五区域进入第六区域需要酒给那土人喝,酒在第四区的村庄里。

由第五区域进入第八区域只要找到瀑布从那边穿过去就可以了。

由第六区域进入第九区域只要打败那条蛇就可从那边穿过去了。

由第八区域进入第七区域只要有梯子就可爬过去了,梯子需自己制作。

由第八区域进入第九区域只要打败敌人就可从那边过去了。

资源探索

第一区

黑黏土 白黏土 锯子 斧头 铁丝 柳安木 咕噜噜 木棒 脸盆 行李箱 笔记本 蓝波刀

第二区

天然麻 藤 橡木 钳子 电线 手斧 铁丝 线锯 天然橡胶 量斗 棕木 花岗石 普通黏土竹

空屋 小发电机 手电筒 钻石戒子 汽化器

第三区

铁丝 灰黏土 硬铝板 汽油桶 照片 生锈的废铁（钥匙）铝板 黄黏土 柳安竹 石头 蔓草 藤 棕木 开山刀

骷髅 普通黏土 黑色黏土

战斗机 铜线 尾翼 螺旋桨 飞机引擎

上锁的空屋 门松 松脂 望远镜

第四区

棉花 岩盐 锤子 铝板 硬铝板 红花 铁丝 棕木 藤 柳安 铁矿石 铁砂 无人岛名产－浊酒

战斗机 铜线 压克力板 气压计

老虎洞 金币 水晶矿石

小岛上空屋 无线电 三用电表 振动回路 变压器

第五区

石头 花岗石 亚铅矿石 铁矿石 锡矿石 铅矿石 翡翠 煤矿 赤铁矿 藤 梧桐木橡木 白色黏土 普通黏土 红色黏土 黄色黏土 乾黏土 铲子 稀硫酸

火山口 祖母绿 磷酸 硫磺

小屋 炒菜锅 古董枪 世界地图

废矿坑 煤矿 绞盘

第六区

棕木 花岗石 乾黏土 普通黏土 黑色黏土 灰色黏土 汽油桶 铝板 硬铝板 陆生珊瑚黑曜石 软木 十字镐 原油

吉普车 铜线 小型燃料储存槽 小型引擎 修车工具

第七区

翡翠 铁矿石 铁砂 棉花 土耳其石 天青石 天然麻 天然橡胶

古堡 锡杖

第八区

铁砂 铁矿石 黄铜矿 赤铜矿 柳安木 铁丝 天然麻 硬铝板 玻璃瓶 铁管 铁棒电线 指南针 软木

＊空屋(西方)＊ 可变变压器 电焊机 大型 AC 马达

＊空屋(东方)＊ 整流回路 DC 马达 气门

＊西北小岛＊ 漆包线

第九区

红黏土 赤铁矿 橡木 软木 铁制气密槽 柳安 白色黏土 天然橡胶 普通黏土珊瑚 铝板

＊日军秘密基地＊ 小型马达 电容器 螺旋桨

升级条件

木材加工程度

晋升等级晋升要件所需材料主要工具

L0→L1 锯子

L1→L2 刨子 刀子、柳安木、锯子

L2→L3 线锯

L3→L4 链锯 青铜槌、铆钉、青铜凿子、铁丝、链锯设计图

L4→L5 木工车床 回转锯子刀片、柳安木、大型木制齿轮、小型木制齿轮、木工车床设计图、木工研磨机

金属加工程度

晋升等级晋升要件所需材料主要工具

L0→L1 磨刀石 白色黏土、低温窑

L1→L2 钻石刀 钻石戒指、硬铝版、磨刀石

L2→L3 精密螺丝起子组 花岗岩、精密螺丝起子组设计图、锤子

L3→L4 炼铁炉 黑色黏土、红砖、熟铁材、石锤炼铁炉设计图

L4→L5 电弧熔接器 电弧熔接器、焊锡金属研磨机、电弧熔接器设计图

燃料加工程度

晋升等级晋升要件所需材料主要工具

L0→L1 木柴 斧头、手斧

L1→L2 木炭 木柴、炉灶

L2→L3 石炭

L3→L4 离心机 皮袋、柳安木、大型木制齿轮、小型木制齿轮、离心机设计图、水车

L4→L5 石油提炼装置 铁块、黄色黏土、白色黏土石油提炼装置设计图、原油加工机

布料加工程度

晋升等级晋升要件所需材料主要工具

L0→L1 裁缝针 铁丝、磨刀石

L1→L2 纺纱机 柳安木、木制轮轴、木制曲轴、小型木制齿轮纺车设计图

L2→L3 织布机 柳安木、木制轮轴、木制曲轴、小型木制齿轮纺车设计图

L3→L4 自动纺纱机 柳安木、木制轮轴、木制曲轴、大型木制齿轮、小型木制齿轮、自动纺纱机设计图

L4→L5 自动纺织机 柳安木、木制轮轴、木制曲轴、大型木制齿轮、小型木



制齿轮、自动纺织机设计图

电器加工程度

晋升等级晋升要件所需材料主要工具

L0→L1 钳子

L1→L2 焊枪 电线、螺丝起子、焊枪设计图

L2→L3 测电器 测电器、焊枪

L3→L4 发电机 大型 AC 马达、大型木制齿轮、小型木制齿轮、发电机设计图、水车

L3→L4 变压器 变压器、漆包线、重油、橡胶、变压器设计图、水车

L4→L5 精密线路装置 铁块、电线、小型木制齿轮 、焊锡、铆钉、精密线路装置设计图

加热加工程度

晋升等级晋升要件所需材料主要工具

L0→L1 低温窑 白色黏土、平底盆

L1→L2 高温窑 黑色黏土、灰色黏土、高温窑设计图、平底盆

L2→L3 熔解炉 平滑的黏土、红砖溶解炉设计图、平底盆

L3→L4 超高温炉 红色黏土、黄色黏土、超高温窑设计图、平底盆

L4→L5 高温加热加工炉 黄色黏土、黑色黏土、高温加热加工炉设计图、平底盆

室内装置物品

照明器具 1

锯子 柳安木材 1

照明器具 2

炉灶 润滑油 1 麻线 1

肥皂木棒

椰子油 2 木炭 1

藤床

锯子 藤 3

吊床

缝衣针 麻线 10 麻布 5

人力自动著火装置

锯子蔓草 5 橡木材 2

全动著火装置精密起子组

木制齿轮 5 麻绳 3 打火石 1

打火石

锤子花岗岩 1

澡桶

裁钢刀 汽油桶 1

淋浴设备

钳子 铁丝 1 莲蓬头 1 太阳能蓄水槽 1

太阳能蓄水槽

链锯 莲蓬头 1 柳安木材 5 生橡胶 5

莲蓬头

溶解炉 柳安木材 1 生橡胶 2

室外装置

水车

线锯 柳安木材 20 木制大齿轮 10

风车

木制轮轴 5 木制曲柄 5 木制齿轮 20

海水还元型净水机

超高温窑 灰色黏土 5 生橡胶 5 皮袋 1

工厂设备

灶脸盆

黑色黏土 1

滤水器

低温窑 白色黏土 5 木炭 10 麻布 1 皮袋 1 蓄水槽 1

蓄水槽

木棒 木桶 1 生橡胶 5

手动搅拌器

锯子 柳安木材 5 木制小齿轮 1

薰制器材

裁钢刀 铁丝 5 量斗 1

造纸机

造纸机设计图 柳安木材 5 木制轮轴 5 木制曲柄 5 麻布 4

铸模(青铜)

灶 普通黏土 8 乾燥黏土 2

铸模(铁)

熔解炉 黑色黏土 7 乾燥黏土 2

台锯链锯

棕木材 5 木制轮轴 12 木制曲柄 1

金属研磨设备

精密起子组 铁丝 10 棕木材 5 木制齿轮 15 润滑油 5

原油加工设备

钻石刀 玻璃瓶 1 钢材 3 金属齿轮 5

起重机链锯

绞盘 铜线 10 棕木材 10 木制轮轴 12 木制曲柄 10 木制滑轮 1 木制大齿轮 10 木制小齿轮 15

发电机

精密起子组 风车 小型发电机(坏) 1 漆包线 15 电线 560

大型机械组装工具

木工车床 起重机 棕木材 20 木制滑轮 2 木制大齿轮 10 木制小齿轮 15 金属齿轮 2

身上装备

琉璃项炼

钻石刀 天青石 1

珊瑚项炼

钻石刀 珊瑚 1

水晶项炼

钻石刀 水晶矿石 1

竹篮

开山刀 竹 1 蔓草 5

背包

缝衣针 麻线 1 麻布 4

探险鞋

缝衣针 软木 1 麻线 1 麻布 1

安全鞋

探险鞋 1 磨光粉 1 熟铁材 1 生橡胶 1

探险帽

缝衣针 麻线 1 麻布 3

泳装

缝衣针 麻布 2

护身符



缝衣针 麻线 1 麻布 1 翡翠 1
水晶耳环
钻石刀 铁丝 1 水晶矿石 1
口红
熔解炉 红花 1
弓箭
刨刀 橡木材 1 麻线 1
古董枪
古董枪(坏) 磨光粉 1 铅板 1
简易钓具组
刨刀 钓竿 1 木制钓钩 1 钓鱼线 1
豪华钓具组
钳子 钓竿 1 铁制钓钩 1 钓鱼线 1
耐用的手套
缝衣针 麻线 1 麻布 1
工作手套
木棒 汽油 1 生橡胶 1 麻线 1 麻布 1
锡杖
钻石刀 古代遗迹的锡块 1 祖母绿 1 土耳其石 1 翡翠 1
木材类
柳安木材
锯子 柳安木 1
梧桐木材
锯子 梧桐木 1
橡木材
锯子 橡木 1
椋木材
锯子 椋木 1
木制轮轴
线锯 柳安木材 1
木制曲柄
线锯 柳安木材 1
木制齿轮
线锯 橡木材 10
木制大齿轮
线锯 柳安木材 5
木制小齿轮
线锯 柳安木材 1
木制滑车
线锯 椋木材 1
钓竿
锯子竹 1
木制钓勾
锯子 橡木材 1
木桶锯子
蔓草 2 柳安木材 5
布衣类
麻线
纺纱机 天然麻 1
钓鱼线
纺纱机 麻线 10
麻布
织布机 麻线 2
木绵线
自动纺纱机 棉花 1
绵布
自动纺织机 木绵线 1
麻绳
自动纺纱机 麻线 10
熟皮

锤子 动物的皮 1
皮袋
缝衣针 麻线 3 熟皮 1
金属类
刀片
钻石刀 硬铝板 1
铆钉
锤子 铁丝 1
钉子
钳子 铁丝 1
青铜材
高温窑 亚铅矿石 8 锡矿石 2
青铜锤
铸模(青铜) 青铜材 3
青铜凿子
铸模(青铜) 青铜材 3
熟铁材
高温窑 铁砂 10
打铁锤
铸模(铁) 熟铁材 5
断铁刀
铸模(铁) 熟铁材 5
铁块熔
解炉 铁矿石 1
钢材
熔铁炉 铁矿石 10 木炭 5
炼钢锤
铸模(铁) 钢材 5
裁钢刀
铸模(铁) 钢材 5
金属齿轮
裁钢刀 钢材 1
铜板
黄铜矿石 2
铅板
石锤 铅矿石 2
汽油桶盖
裁钢刀 汽油桶 1
圆锯锯片
裁钢刀 汽油桶盖 1
铁制钓钩
钳子铁丝 1 磨光粉 1
超硬电线
高温加热加工炉 铁矿石 5
纸类
纸
造纸机 纸莎草叶 5
手绘地图
造纸机 全岛地图纸 1
记事本
造纸机 纸 2 麻线 1
设计图
铅笔 桌子 纸 1
燃料类
椰子
油 手动搅拌器 椰子 1
植物油
手动搅拌器 陆生珊瑚 1
汽油
石油精炼装置 原油 1
轻油
石油精炼装置 原油 1

重油
石油精炼装置 原油 1
焦油
石油精炼装置 原油 1
饮食类
蒸馏水
灶 泉水 1
饮用水
滤水器 泉水 1
烤地瓜
灶 芋头 1
烤鱼
灶 鱼 1
薰鱼
薰制器材 鱼 1 岩盐 1
薰贝肉
薰制器材 贝 1 岩盐 1
薰肉
薰制器材 肉 1 岩盐 1
美味的食物
手动搅拌器 香蕉 3 椰子 1 鱼 5 植物油 1
其它类
砖块
低温窑 普通黏土 1
焊锡
高温窑 松脂 1 铅矿石 1
生橡胶
低温窑 天然橡胶 1
润滑油
脸盆 椰子油 1
黑色炸药
脸盆硫磺 1 磷酸 1 木炭 1
导火线
木棒 黑色炸药 1 纸 1
磨光粉
锤子 赤铁矿 5
细粒磨光粉
锤子 花岗岩 5
石锤
钻石刀 蔓草 1 黑耀石 1
灯丝
高温窑 门松 1
手电筒
烙铁 电池 1 手电筒(坏)1 灯丝 1
气密剂
手动搅拌器 汽油 1 生橡胶 1
大型绞盘
精密起子组 椋木材 5 木制齿轮 5 超硬电线 5
开锁器
钳子 铁丝 1
独木桥
锯子 柳安木 2
亮晶晶的钥匙
磨刀石 生锈的铁块 1
梯子
锯子 柳安木材 2 钉 10
炸药
木棒 黑色黏土 1 纸 1 黑色炸药 1 导火线 1
救生艇

木棒 救生艇(坏)1 原油 1 生橡胶 5

旗子

缝衣针 柳安木材 1 麻布 1

睡袋

缝衣针 麻线 2 麻布 2

帐篷

缝衣针 橡木材 1 麻线 4 麻布 10

水筒

高温窑 红色黏土 1

独木舟

柳安木 X1 燃料 X100

热汽球

连结绳

木棉线 X1 燃料 X10

沙袋

木棉线 X1 棉布 X1 燃料 X2

吊篮

藤 X30 燃料 X20

燃烧器

用过即丢的打火机 X1 小型燃料槽 X1 汽化器 X1 燃料 X40

气球

气密剂 X1 木棉线 X10 棉布 X10 燃料 X60

自动发烟器

驱动装置

木制轮轴 X10 木制齿轮 X8 麻绳 X5 燃料 X40

储气槽

蔓草 X5 柳安木 X20 生橡胶 X10 燃料 X20

旋转活叶闸

柳安木 X10 梧桐木 X10 润滑油 X5 燃料 X10

锅炉

铅板 X3 燃料 X200

大型动力产生风车

橡木 X50 ㄇ字钉 X3 木棉线 X10 燃料 X60

无线电

整流器

整流回路 X1 漆包线 X20 电容器 X1 燃料 X60

环形天线

电线 X5 铜线 X5

SEX

金属讯号线

金币 X1 燃料 X10

可变电压器

可变电压器(坏)X1 金币 X5 燃料 X30

卫星天线

炒菜锅 X1 小型马达 X1 电线 X5 (需要事先完成风车)燃料 X60

帆船

船体棕木 X50 燃料 X200

甲板

橡木 X50 燃料 X100

螺旋桨

承轴铁棒 X1(裁钢刀)燃料 X20

拉索木



棉绳 X20 燃料 X10

救生圈

天然橡胶 X1 灰黏土 X1 燃料 X10

船桅

椋木 X20 燃料 X40

掌舵装置

椋木 X20 木制大齿轮 X10 木制小齿轮 X25 钉子 X50 燃料 X60

辅助动力装置

铁制气密槽 X1 螺旋桨 X1 小型引擎 X1 螺旋桨承轴 X1 燃料 X200

小型引擎

小型引擎(坏)X1 救生圈 X1(必须先完成发电机)燃料 X60

船帆

麻线 X20 麻布 X80 燃料 X20

蒸气船

主桅杆

椋木 X10 麻布 X80 燃料 X20

船舱

钉子 X30 柳安 X50 燃料 X60

掌舵装置

钢材 X10 木制齿轮 X10 橡木 X20 燃料 X100

龙骨

椋木 X60 燃料 X400

推进轮

橡木 X10 钉子 X5 铜板 X1 燃料 X100

蒸气机

熟铁材 X20 柳安 X20 铁制齿轮 X10 燃料 X160

启动装置

木制曲轮 X20 木制轮轴 X20 金属齿轮 X10 润滑油 X5 蒸气机 X1 燃料 X100

主体

大型绞盘 X1 橡木 X80 铜板 X10 龙骨 X1 推进器 X1 燃料 X100

人力飞机

螺旋桨

梧桐木 X2 燃料 X20

水平尾翼

梧桐木 X30 纸 X80 燃料 X20

机翼

软木 X10 椋木 X3 纸 X10 燃料 X20

垂直尾翼

梧桐木 X5 纸 X20 燃料 X20

木制踏板

橡木 X2 木制曲轮 X1 燃料 X20

启动装置

木制曲轮 X30 木制轮轴 X30 麻绳 X5 燃料 X200

控制装置

木制曲轴 X10 木制齿轮 X10 水平尾翼 X1 垂直尾翼 X1 木制踏板 X1 机翼 X1 燃料 X200

骨架

椋木 X80 钉子 X10 燃料 X40

飞船

浮力装置

飞船的骨架 X1 高度调整阀 X1 飞船的气球 X1 燃料 X60

骨架

椋木 X80 燃料 X100

船舱

压克力板 X1 橡木 X30 （断铁刀）燃料 X300

高度调整阀

铝板 X2 燃料 X10

陶瓷汽缸

红黏土 X2 灰黏土 X8 燃料 X20

气球

气密剂 X20 棉布 X80 燃料 X160

推进风扇

细粒磨光粉 X10 1 螺旋桨(坏)X1 燃料 X20

掌舵装置

硬铝板 X3 铜线 X20 尾翼 X1 大型木制齿轮 X5 小型木制齿轮 X15 燃料 X100

动力装置

铜线 X8 DC 马达 X1 飞机引擎 X1 推进风扇 X1 燃料 X200

氢气产生器

稀硫酸 X20 铁砂 X25 陶瓷汽缸 X1(必先完成离心机)燃料 X60

飞机引擎

引擎 X1 气门 X1 柳钉 X20 燃料 X60

特殊事件

第二区域可钓鱼的地方，让阿御和理香一组到那里走走，里香就会忍不住下去玩水，就可以看到美美的画面喔！

让阿御和纱织一组，到外面探险一整天，然后在外野宿，两人就会……隔天回到营地，纱织因为太累而睡著了，还会听到她在说梦话喔！

在第七区有个古井，让阿御和理香一组到古井勘查，理香就会跟你告白喔！

让阿御和高持慎一郎一组到第五区的温泉去，然后阿御就会陷入幻想中，就会有美美的画面！

让铃音在队伍中到，第四区的村落里，让她跟哈桑的女儿讲话，就是在做花圈的那一位，两人就会成为好朋友喔！

做好淋浴设备后，让阿御和纱织一组去洗澡，就会有美美的画面！

在第五区有个瀑布，让阿御和纱织一组到瀑布，纱织会失足滑倒，接著就会发生初吻事件！

FAQ 问答集

1. 三用电表哪里找？

Ans：队伍中需有铃音，同时铃音需装备有“咕鲁鲁”，然后带著救生艇到第四区的外岛去，进入废墟中让咕鲁鲁进入洞里找出三用电表来。另外在那废墟中有样东西无法搬动这时去第五区的矿坑里拿绞盘带著绞盘就可搬动那东西。

2. 第四区的钟乳石洞要如何进



去？

Ans：第一次去时，会遇到老虎无法进去，这时去找目黑先生在第二区，他会给你一把枪，装备后，用枪将老虎打昏就可进去。进入钟乳石洞后最后会遇到一道铁门，而无法前进，这时去找哈桑在第四区的部落里，然后再回去就可打开了，里面有海盗金币 100 枚。

3. 漆包线在哪？

Ans：在第八区的外岛。

4. 第四区部落里的石版和钟乳石洞内的锡块可以拿吗？

Ans：可以，只有高持慎一郎可以拿。

5. 封印之门在哪？

Ans：首先队伍中要有绘里奈，这样才能进入第六区的部落，进入之后去跟酋长讲话，他就会告诉你有关封印之门的传说，而这门就在第九区的外岛。

6.“咕鲁鲁”从道具栏中消失了！

Ans：没有办法，只能重新玩起，现在还没有修正档，但如果会用修改的话可以改出来。

道具修改

修改存档 Game0＊.sav

55300h 后面也是道具的位址，全部改成 63 就不用找的那么辛苦，但也没意思了。

55780h 后面有许多格是 FF，当逃生道具做好之后会变成 01，把附近的 FF 都改成 01 就代表材料做出来了。

以上方法适用于 UltraEdit，不过位址只是大略，修改前最好先备份。

黑 金 企 业

故事背景:玩家在这游戏中所扮演的角色,是一个十分有野心的小混混,但不甘心只是做人家的小弟,所以在教父的许可下,前往罪恶的大本营——美国,但要如何在各强大势力环伺下,和其它老大们一较高下,如何能将已被别人占领的城市抢过来,就看玩家如何发挥要"贱"的本能啦!

游戏提示:游戏在设计时,提供了每一关的"任务提示"服务,这不但把每一关的任务交代的很清楚,也可以使游戏进行较为顺利。红字的部份,就是要玩家执行的任务,只要完成了教父的指示,原本的红字就会变成黑字,这也就表示任务完成。不过,任务提示只是重点示的说明,有很多细节的部份,还是需要玩家自己在玩的时候,多多尝试,才能发现游戏中有趣的部份。

游戏开始:如果你是第一次进入游戏的玩家,画面上会有六个选项 ,点选"玩训练任务"则可进入单人游戏模式。若是第二次以上,则会多一个"游戏开始"的选项。接著,就需要选择一些基本设定,像是选择角色、游戏难易度等,确定后,按下"接受",即可进入游戏,正式开始。

若是想进行多人连线,则可点选"网路对战"。"黑金企业"这一款游戏可支援四人连线对战,所以,你不用担心不能在电脑上"好好修理"你的朋友啦!进入"网路对战"后,直接点选新游戏后,即可进行游戏的基本设定,并开始连线对战。

首先,玩家来到的是"老土镇"。第一件事就是要盖一间"小吃店",并安排一位"房客"住进去,然后开始"生产你的工人"。

"工人"是你建立势力最重要的人力资源。工人越多,办起事来当然就越快。这里要注意的是,不同的房客,有不同的属性,有的房客生育力很高,生产人员的速度就会比较快;有的房客则拥有较高的生财能力,所以能付出较高的房租。在整个游戏中,"金钱"、和"人力"是致胜的关键,所以,哪一个时期要生产人员,哪一个时期需要聘请生财能力较高的房客来帮你赚钱,就要看玩家自己当时的需要。

有了足够的人手,当然就是要开始扩张自己的势力 ,所以"买土地"、盖"水泥工厂"、"设备工厂"是有绝对的必要。买土地不但可以盖自己的房子,还可以"租"给别人,其实,说"租"还不如说是"借"来的恰当。因为土地最初都是归政府保管,

任何势力都不可以在上面盖建筑物，除非有其中一个势力团体把它买下来，才可以盖一些建筑物。如果这块土地是自己的，那要盖房子当然不会有任何问题，不过如果这块土地是属于其它势力的，那想盖房子的这一个势力，就必须付给土地所有人一笔为数不小的“土地租借费”。换言之，如果你拥有较多的土地，当其它的势力想在上面盖房子的时候，你就可以收到“租金”。不过，政府对土地的买卖还是有限制的，如果你的“土地使用率”不高，政府可是不会让你再购买其它的土地的。“设备工厂”中所生产的物品，是日后过关及建筑物要升级的的重要配备，而“设备工厂”最好盖在交通便利的地方，不然就在旁边盖一座“地铁站”，这样生产完成的设备，才可以最快的速度送到你想送到的地方。

“水泥工厂”是生产盖房子的水泥，在这一关中，玩家不但要盖好这间建筑物，还必需将水泥的存量保存在10包以上，教父才会觉得你够资格继续完成其它的任务。接下来，就要开始将“小吃店升级成餐厅”。建筑物升级，不但可以收取较高的房租，还可以生产出下一级的房客，而每一栋营利性的建筑物，都可以升级二次。在这一关中，还有一个很重要的任务，就是用“工人”转换出一个“修理工人”。所有的建筑物在使用过一段时间后，都会有所损坏，如果至之不理，刚开始只会发生火灾，然后就会爆炸，而且还会波及到同一区内其它的房子。当房客向你抱怨房子开始著火时，你可以有两种方式来维修，一种是直接选择修理键修理，或者可以派个修理工人。修理工人修房子虽然不用花太多的钱，但他所能修理的范围也比较有限，如果你的房子遭到对手的破坏，那就一定要多花点钱，以修理键的方式来修房子了。

在游戏中，只有“工人”可以转换职业，不过有几个限制。

第一，转换职业一定要在“总部”中执行。

第二，每次转换所需要的工人数，会随著转换次数的增加而增加，也就是说，你转换的次数越多，所需要的工人就会越多。

接著，教父就会要求你要多生产一些人手来帮忙，这时候，必需要再盖一间“小吃店”及“酒吧”，然后让其中一间生产“工人”，另一间生产“房客”，至于那一间房子生产什么人没关系，但一定要同时执行才行。

还有一点，在教父还没有其它指示前，千万不要将这两栋房子升级，不然可是无法进行下一个任务的哦！ 另外，教父还希望你能美化一下环境，所以请在你的建筑物中，种种树吧！

在游戏进行中，只要玩家的领土够大，或者房子盖到一定的数量时，政府就会

承认你的势力,然后会派人送一个“火桶”来。这个“火桶”会发出你所代表的颜色,以后只要你有“枪手”,将枪手派到有代表自己的颜色中时,他们就会自行进行保卫的工作,只要有其它势力的人进入,枪手就会把他们打个落花流水!好了!现在有一个对手“莫布家族”要来和你抢地盘了!教父希望你能稍为的展现一下你的实力,所以,至少先生产一个枪手,然后把他们干掉!枪手是可以拥有武器的,不过,在一开始的时候,枪手因为经验值不够,所以只能佩带小刀,你必须让你的枪手多执行一些任务,像是找一些比较弱小的对手单挑,等经验值够高时,就赶紧帮他买一把枪,让他成为真正的“枪手”吧!

在这一个时期,我们已经可以开始生产第二级的房客了!每一级的房子,最好都安排同等级的房客住进去,这样房租不但可以多少一点,房客住得也比较舒服,小孩才生得多,而房客的寿命也才比较长。所以,在有时间的候,尽量多生产不同等级的房客,以备日后使用!

在这里,玩家可能会开始碰到一些问题:

像在游戏画面的最右上角,会有房客开始抱怨,这时候玩家千万不要不理他,不然,后果会不堪设想!记住“房客永远是对的”,他们要什么,就给他们什么吧!

还有,现在玩家还会有钱不够用的问题,这里教你一个小阴招:你可以多买一些土地,让对手在上面盖房子,然后多派一些工人把它抢过来卖掉,而对方因为房子不够,就会再来向你“租借”土地盖房子,这样你不但可以收到卖房子的钱,还可以再收一次“租金”哦!或者你也可以把路上的醉汉打昏,带到你的建筑物中,他就会胡里胡涂在你的房子中消费(红字部份),而这一笔钱,就会跑到你的帐户中,而且,升级过的建筑物,可以让这些醉汉花更多的钱,也就是说你可以收到更多的钱,所以记得要多带一些醉汉到你升过级的房子。不过,这样的举动,可能会引起警察的不满,然后房子上方就会有一个星星的标志,它会从白色变成蓝色,当变成红色的时候,就表示警察已经对你产生了高度的监视,如果置之不理的话,警察会找上门,把你的房客带走的话,他就不能帮你赚钱,也不能生产工人,那就得不偿失了!这时候,你可以提高对警察的贿赂,或者在院子里种棵树,都可以慢慢的降低警察对你的“关切”。

政府除了会注意到你的收入是不是太多了以外,他还会固定来向你抽税,这时候,你这个小老百姓,除了乖乖的交税外,没有别的办法了,因为不交的话,政府还会一直向你拿利息,这样恶性循环下去,会导致破产耶,所以还是乖乖交税吧!

教父又有指示了:他希望你把莫布家族的所有建筑物毁掉,不过笔者建议玩



家，不要真的把它毁了，那太浪费了一点，玩家可以派工人去占领这些建筑物，然后卖掉，这样还可以再赚一笔钱呢！

这时候，好像又有一个势力进入了老土镇，但是他的势力不小，所以在教父还没有指示前，千万不要动他们哦，不然后果就糟糕了！现在最重要的，就是盖一间医院，让所有的工人恢复体力。现在我们拥有足够的力量，可以和巴比诺家族的人抗衡了，为了要让他们知道我们也不是好惹的，首先，当然就是把他们的建筑物抢过来，把它卖掉；先赚一笔再说！然后再找一些汉来骗骗他们的钱，充实我方的经济能力吧！

接下来的任务会比较特殊一点，就是要盖一间"墓园"。注意，这一间"墓园"一定要在自己的势力范园内，也就是要盖在代表自己颜色的区域内。然后，再找三个替死鬼的尸体丢进去，让巴比诺家族的人知道我们不是好惹的！警察，有时候是不错的伙伴，你只要送他一点钱，拿两个"巡逻指标"放在自己的"人行道"上，警察就会定时的来你的地盘走一走，防止其它势力的人来作怪，这样倒省了不少自己派人去巡逻的功夫。但要注意，请警察巡逻可是要花钱的哦，说难听一点，就是要"贿赂"一下嘛！不管是要"贿赂"警察还是支援其它势力，都要在"总部"中进行，只要按下"准备贿款"的按键，总部的门口就会出现一个红色的袋，每按一下，就多出2000元，然后再派人将这个红袋子送到你想送的地方就完成了。

在这一个时期，玩家可以开始盖一些第二级的房子了。好戏要上场了！巴比诺家族的人开始对我们的势力感到害怕，于是使出了杀手鉴——"撞球场"。"撞球场"里的恶棍可以执行两种任务，一个是将对手的产业彻底破坏，最后只好关门大吉，另一个则可以去绑架对手的一个房客，然后勒索赎金，这一招是很重要的一招，玩家一定要记住，因为往后教父会不时要你去绑架对手，那时候就要用这一招去绑架他们，可千万别把对手弄死了才好哦！不过，目前我们还没有盖"撞球场"的技术，所以一定要等巴比诺他们盖好了以后，再派工人把它抢过来，这样不但可以学会盖"撞球场"的技术，而且不用费一砖一瓦，真是不错！学会了盖"撞球场"之后，记住，教父要你盖二间才可以哦！这样，其它的恶势力就会承认你的存在了。

拐子湾好，现在可以说正示进入美国黑社会，而且其它家族的人，再也不敢小看我们了！不过，距称霸黑社会还有一大段距离。现在来到了一个新的区域—拐子湾。

首先当然还是要经营一些事业，所谓"以合法掩护非法"嘛！教父说要有"偷窥秀场"、"小吃店"、"小酒吧"及"密医诊所"，有了这四种行业，咱们就可以在拐子湾

开始展开势力扩张了！从现在开始，设备工厂的功能就已经非常齐全了，这个时候，最好先把重要的产业都盖上一个“狗屋”，以防止敌人不时的搔扰。还有，现在的区域领土开始变得比较大，相对的交通的便利与否，就变得很重要，如果没有良好的交通，房客要到那里都不方便，而且，多设“地铁站”还有一个好处，就是你的人员在调度上，也会变得比较迅速。

接下来，教父又要开始教你如何耍贱、耍狠。教父要你挑一个好地段，盖一间“小吃店”，注意，这可不是要你派房客进去住哦，而是要你放一个“尸体”进去，两天后，房子就会生出巨大的“蟑螂”，这时候你会看到一只只比人还大的蟑螂跑到屋外，没多久房子就会开始著火，然后爆炸，凡事同一区的房屋都会受到损害，而你则可从中获得利益，每受损一栋房子，你可得 2000 元，依此类推，受损的房屋越多，你获得的利益就越大，所以干这事时，最好挑敌人房屋盖得很密集的地方，这样就可以得到最大的利益！这样的事重覆干个 4 次，教父就会觉得你已经够狠了，才肯派新的任务给你。

在这边，我们看到可以开始盖“教堂”了，这是一个非常好的消息！教堂里的牧师，可以帮我们办两件大事：一是去对手的工厂（任何一种都可以），勒索一些建材，这样我们自己就不必费力去生产了，另外，如果我们自己有人被警员捉起来，不管是房客还是枪手，牧师都可以去“监狱”游说一番，然后把他们全命放出来。不过要注意，凡事这些特殊的任务，都只能执行三次，如果还想执行的，那就要派修理工人，把原有的建筑物拆掉，再重新盖一栋！

现在在拐子湾里除了我们之外，还有两股势力，最好是分开来对付！代表红色的蓝尼，看起来比较“肉脚”一点，所以当然是先对付他们！教父是要我们派一个工人去蓝尼的“殡仪馆”送死，只要一有人靠近，他们就会开枪火拼，只要有人死掉，警察就会赶来处理，这样警察就会误以为是蓝尼搞的鬼，那个倒楣的蓝尼就会被拈进监狱里“蹲苦窑”。不过，如果你不想让你的人死的话，也可以找其它的替死鬼去，反正那些警察都是白痴，只要有死尸，他们都会跑去现场，这样蓝尼还是会很倒楣的被我们污陷的！

蓝尼已经被捉了，现在就要对付绿色的乔尹。先占领他的产业吧！不过要注意哦，在破坏乔尹的事业时，难免会发生打斗，那尸体一定要清理掉，不然警察都会跑过来，那就没办法继续破坏乔尹的事业了！接下来，当然就是要把乔尹的总部破坏掉了！这时候，要注意乔可能会盖“撞球场”来反破坏你的事业，所以先找工人来占据它吧！终于把乔尹打倒了，而胆小的蓝尼也被我们的强大势力给吓跑了！哈哈

哈,拐子湾终于变成了我们的势力范围,现在准备朝下一个目标前进吧!

仰光什么?蓝尼在仰光?而且他身上还有一颗价值连城的宝石“曼陀铃之红眼”,那可就千万不能放过他了!可是仰光目前还不是我们的势力范围,所以先把这块地抢过来吧!蓝尼很聪明,他开了一家“美式饭店”做为掩护,那好,我们也来开一家!要开“美式饭店”可不是那么简单哦!

首先,你要有一家“小吃店”,在小吃店中装个“炉子”,就可以升级成“餐厅”了。然后在餐厅前装个“电灯”,这样就可以升级成为“大型饭店”也就是教父所说的“美式饭店”了!有了“美式饭店”做为掩护,我们就可以去把蓝尼活捉回来了。记住,是“活捉”哦,千万可别把他弄死了。还记得如何活捉一个人吗?对,先盖一间“撞球场”,让那些小混混来干这档子事吧!在活捉蓝尼前,笔者建议玩家最好多生产几个枪手,把蓝尼的枪手都干掉,这样你的小混混才可以执行活捉蓝尼的任务。

来到仰光,蓝尼不知道从那里弄来了一个“垃圾场”,里面的恶棍到是满有本事的。他可以在敌人的院子里放颗炸弹,把对手的建筑物给移为平地外,还有一招更狠的,就是破坏对手的下水道,基本上,只要同一区的房子中,有一栋房子的下水道被破坏了,那整区的下水道统统不通,而且,你可以看到会不断的有“便便”从房子中跑出来,然后那一区的土地就不能再盖房子了!所以,当蓝尼一开始兴建“垃圾场”时,你就要开始注意,赶快趁他们人手不注意的时候,把它抢过来吧。

可恶,虽然捉到了蓝尼,可是还是让他给逃掉了,还好宝石已经到手,现在要把宝石交给教父的外甥—卡洛斯。不过蓝尼和卡洛斯是死对头,若是蓝尼知道卡洛斯要来到仰光,势必会不顾一切的要把卡洛斯干掉。所以,我们要盖一间“妓院”,让卡洛斯躲起来。教父所说的“妓院”,就是把原先第二级的建筑物—“偷窥秀场”升级就可以了。还有一点一定要特别注意,卡洛斯也是地方的角头,所以我们不能得罪他,他一来就会要求你要在1年又359天之内把妓院盖好,不然他会跑去和教父告状,到那时候,可就不好玩了,所以一定要把握时间,赶紧盖一间妓院出来。这里提醒玩家一点,如果你已经有了“偷窥秀场”那最好,只要直接升级成“妓院”就可以了,如果你已经把“妓院”升级成“色情酒店”的话,那就不能用了,只好再盖一间吧!

盖好了妓院后,别忘了请“卡洛斯”住进去哦,然后再派几个“枪手”去保护他,只要好好服待他,卡洛斯还会在教父面前帮你说说好话的哦!卡洛斯果然是一个遵守诺言的人,他在教父的面前帮你说了不少的好话,教父对你的表现也感到非

常的高兴，决定派两个“枪手”来帮你打天下！不过，你必需要盖一间设备一流的“大饭店”(游戏提示里误翻成“旅馆”)，里面要有“保安设施”和“通讯系统”才行。

要有一间“大饭店”，你得先盖一间第三级的“小旅社”，在“小旅社”里加装上“窗帘”及两张“床”，就可将“小旅社”升级成“旅馆”。即然要成为“大饭店”，那“床”和“电话”就成为不可缺少的东西，所以再买五张床和一台电话装进去就 ok 啦！。但是教父的要求比较高，他希望这一间旅馆是拥有高级配备的旅馆，所以，你必需在旅馆中加装“电话”、“铁门”、“保险箱”及“警铃”，有了这些配备，教父就会派两个枪手来帮你了！还有，蓝尼好像越来越嚣张了，找几个枪手去好好修理他们，顺便把他的一些产业抢过来卖掉，还可以赚一笔呢！

什么？卡洛斯被杀掉了？一定是蓝尼搞的鬼！好，教父现在有指示了，去把蓝尼的观光饭店给毁了吧！不过，千万记住，太多的死尸会注起警方的注意，那样对我们要进行的攻击行动，会有很大的妨碍，所以一定要把对手的尸体清掉！

蓝尼还有一项秘密武器—“脱衣舞厅”。你可别小看这些舞女们哦，她们可是很有办法的呢。和其它的非法行业一样，想学会盖这一样建筑物，必需先从对手的手中抢一栋过来才行。有了“脱衣舞厅”，游戏进行会更有乐趣。这些舞女们也是有两项专长：一是在对手的产业中办舞会。只要没有警察来取缔，这栋房子里的所有人及狗，都会跑出来跳舞，这样，他们就不能生产人员或赚取房租了。另外，舞女们还有一项本事，就是“迷惑警察”。只要你的舞女们选定了对象，那个警察就会被迷的连自已叫什么名字都不知道哦！这样你就可以放心的干你的坏事啦！蓝尼的餐厅也被我们抢下来了！可是他早一步先跑掉了 。据可靠消息指出，蓝尼应该还在仰光，只是不知道会在城市的那一栋房子里，不过只要知道粉红色的旗子在那里，蓝尼应该就会在那一栋房子里。

现在就是为卡洛斯报仇的好时机，赶快把蓝尼揪出来干掉，这个城市就是我们的了！不过，如果你的动作不够快的话，是捉不到蓝尼的，那也没关系，即然他已经跑了，那就找个机会把他名下的产业全部抢过来，再把他的总部给毁掉，让仰光也成为我们的势力范围吧！好了，蓝尼的势力已经被彻底瓦解了，宝石也抢回来，现在我们要朝新的目标—墨西哥前进了。

丧犬沟教父好像在墨西哥的丧犬沟有了大麻烦，赶快去看看吧！有一群从哥伦比亚来的人，和我们的势力在墨西哥起了冲突，现在最重要的事，就是要力守住哥伦比亚和墨西哥的两国的边境，千万不能再让哥伦比亚人越过边境。然后把靠近我们这一边的哥伦比亚建筑物给抢过来，还有，为了防止哥伦比亚人会来攻击

我们的总部，记住，一定要在总部放“两个枪手”才行，如果没有枪手在总部保护的话，对方会一直派牧师来骗钱，那可就得不偿失了。而墨西哥的警察局和我们也有私下交易，只要我们送一个哥伦比亚人进监狱，就可以赚 2000 元，还满不错的哦！

来到了一个新的环境，首先还是要先盖一些房子，多多生产一些人手才行，所谓“人多好办事”嘛！在这一关的任务中，有一点一定要注意，就是在我方的这一边，不但不可以有对手的建筑物，连对手的人员也不可以有，所以一定要把这些建筑物都抢过来或毁掉，对把越过边界的哥伦比亚人干掉吧！现在我们需要一些钢铁。但是钢铁工厂被哥伦比亚人占据了，那是这里唯一的一座钢铁厂，所以如果要钢铁来盖房子的话，唯一的办法就在附近盖一座“教堂”，让“牧师”去向对手“借”一些建材，一来不花人力金钱，二来，“借”来的建材比自己生产的还快还多。然后再盖一座监狱就可以容纳更多的犯人了！这里再提醒玩家一点，把监狱盖在警察局旁，附近最好再盖一间教堂，这样牧师在救人时比较方便哦！

接下来的任务非常好玩！教父要你想办法弄一栋鬼屋来，让里面的恶灵去控制对手的一个枪手，然后把他们自己的修理工人干掉，这样警察就不会怀疑这件谋杀案是我们干的，再来，为了阻止哥伦比亚人不断的越过边，最好在边境上三个缺口，都放上“警察巡逻标示”请警察来帮你巡逻，还有，记得要贿赂一下我们可敬的警察哦！鬼屋是这一关最新的整人建筑，它和其它的不一样，是要先去占据对手的建筑物之后，你才能开始盖。

鬼屋有两项功能：

一是控制敌人(152)，也就是教父要你做的，这样你可以用被控制的人来进行各种坏事，而且警察绝不会找上你！另外，你还可以让鬼屋里的恶灵去捉人，只要你看那一个人不爽，就派恶灵把他捉回鬼屋，这样就少一个对手阻止你了，当然，如果很讨厌警察，嫌他老是捉你的人的话，也可把警察捉起来关到鬼屋里去哦！

接下来就是钱的问题了。先把我们自己的“妓院”、“夜总会”及“大饭店”(注：游戏中任务提示误写为“旅馆”)这三种行业兴建在自己的势力范围内，多找一些“醉汉”进来消费，等赚到足够的钱的时候，送 50000 元给费南德滋兄弟，他们就比较不会来骚扰我们，但是贿赂的上限是 20000 元，所以要多送几次，等我们就有足够的时间来准备干掉他们了。

现在有另一个大哥级的人物——吉多，来看看这个城市底发生了什么事！这时候，你所要做的，就是派四个枪手去保护他，然后干掉那些哥伦比亚人，让吉多

看看我们的实力，这样他就会和我们结盟，如果有吉多家族的加入，那我们要称霸黑道的日子就不远了！不过，如果你的手脚不够快，吉多是会不高兴的，若是他在教父前面说了一些不中听的话，那可就糟了。所以，当吉多一来到丧狗沟，就赶紧调齐你的枪手，对费南德滋兄弟的总部开火吧。

由于吉多在教父面前的美言，终于，教父让我们在“罪恶城”建立我们自己的势力了！ 罪恶城罪恶城长久以来就一直被各个势力强占住了，现在教父希望我们在这里大展身手，建立我们自己的势力。

一来到这里，就碰到了一个大难题，所有的枪手都被捉了，这时候就只好请“牧师”出面，先把他们救出来，有了枪手才好对付其它的势力。在盖教堂时，最好盖在离监狱较近的地方，这样就不用怕警察会来取缔你了。再来，就是要把我们所有的产业装上一台电话和电灯，让业绩提升。

在这里要注一点，各家势力对你都是虎视眈眈，所有不时候有不速之客或其它人来拆你的房子，所以“狗屋”在这一个阶段就变的非常重要，不然，就要请警察来帮你多多巡视了！

罪恶城有各家势力在此争夺地盘，我们也不可以示弱 ，首先先从最弱的红队下手，先把法兰西绑架过来，法兰西就躲在红队总部旁的那栋房子里，先盖一栋“撞球场”，让撞球场里的恶汉去执行“捉人”的任务吧。再把他们的事业—“酿酒厂”摧毁，占领他的地盘。这里所说的“酿酒厂”也就是在法兰西总部旁的那一栋建筑物，先把它抢过来卖掉，还可以趁机赚一笔。现在法兰西已经被我们搞到快疯掉了，不过真正厉害的手段我们还不能用。先派一些工人去把蓝队的汤尼手下的“屠宰场”抢过来吧！这是最后一个不速之客的建筑，它的威力也是不容忽视的。当你把“屠宰场”抢过来以后，在不速之客的建筑列中，就会出现一个“疯人院”的选项，也就是刚才你抢过来的“屠宰场”。

“屠宰场”中一样是有两个选项：

一个是摧毁一整排的房子，里面的疯子布鲁托会以“旋风式”的疯狂大破坏，破坏这一区旁近的所有房子，不论是什么样的建筑物，都难以幸免，所以在执行这一项任务的时候一定要注意到，附近有没有自己的建筑物，不然，布鲁托一但发起疯来，可是谁也不会理的哦！执行这项任务还有一个好处，就是除了警察之外，其它所有的人只要一靠近“发疯中的布鲁托”，就会被他撞飞起来，然后昏倒，如果对手的体力不是很好，甚至有可能会被布鲁托撞的“尸骨无存”，连警察都无从追查，所以把他派到对手齐聚的地方，去清一清敌人，会是不错的一个选择！

另一个是只摧毁一栋建筑物，如果选择了这个选项，布鲁托就会以他那可怕的破坏力，把对手的房子毁掉，而且如果遇到对手攻击，布鲁托也会还以颜色的。教父中任务指示中有提到，希望我们去把汤尼的“屠宰场”抢过来，然后让布鲁托去破坏法兰西的“三栋建筑物”，注意，一定要用抢过来的那栋屠宰场才行哦！

在这一关里，由于对手非常厉害，所以所需要的人手也比较多，这里笔者建议玩家最好把总部升级，以提高人员的容量。接下来，我们还要有“足够”的监狱，这里大概需要 2 ~3 间就可以了，不过，游戏进行到这里，可用的土地几乎都被其它势力抢去盖房子了，所以这时候，你可以多派一些工人去占据他们的建筑物，顺便发一笔财吧！

还有，不要忘了，多摆几个“警察巡逻指标”在汤尼（蓝队）的势力范围里，让他的手下被警察多关照一点！这一项任务的目的，是要你和警察建立良好的关系，让警方出面来替你清除汤尼的势力，这样有助我们日后把汤尼赶出罪恶城。不过，即然有大批的警察在汤尼的地盘上巡逻，那我们也不可以太嚣张，最好等任务一完成，就赶紧把“警察巡逻指标”移走，不然，倒楣的就有可能会是自己哦！

在我们正和法兰西（红队）、汤尼（蓝队）周旋的不可开支时候，东边的哈维却不断的发展自己的势力，这对我们想占据罪恶城有非常大的影响，而教父好像也听到了一些风声，所以派了他最喜欢的外甥—“卡麦因”来看看，现在我们一定要派一些工人把他三个产业抢过来，让卡麦因知道这一切都还在我们的掌握中。记住，一定要让卡麦因都去看过这三个你抢来的事业才行，看过了这三个抢来的生意，卡麦因就会把你的表现告诉教父，这样，你就可以在罪恶城里大干一场了！等卡麦因一走，就是好好教训哈维的时候了，看他还敢不敢这么嚣张！先盖一座墓园，把哈给的“三个枪手”的尸体送进去。注意，墓园一定要盖在自己的势力范围内才有效！听说法兰西的哥哥—赛西尔带著他的兄弟来到罪恶城，要为他弟弟报仇。可是我们也不是好惹的，来吧，让我们用“撞球场”、“鬼屋”、“脱衣舞厅”、“垃圾场”、“屠宰场”（任务提示中遗漏）里的不速之客来对付他们吧！记住，尽量使用这些不速之客，让其它势力被我们整到发疯！你快成为另一个教父了！只要把罪恶城里的其它势力毁掉，这里就是我们的势力范围了。

在这抢夺地盘的时候，最有用的就是“枪手”，所以笔者生产了 20 个枪手，在这里攻打敌人的总部时非常好用哦！

后记终于把罪恶城打下来了！教父对你的表现非常满意，以后，你就是罪恶城的老大，再也没有人敢看不起你了！

奇迹时代

种族介绍

对这个奇幻的世界有一个清楚的世界观会对游戏进行有一个极大的帮助，而其中最重要的便是知道每个种笑的分别，特点及他们的关系。玩家千万不可以少看自己的角色与不同种族的外交关系，因为如果外交做得好的话，那么有时候可以用金钱来吸纳友好种族的部队甚至是城镇，反之，外交关系差的种族，只可以动用武力来收服，而如果玩家的部队中有着这些种族的兵种，他们会有反叛的可能性。以下便是在游戏中会出现的种族：

The Elves 精灵族

他们通常是居住于森林深处，外表和人类相似，但拥有比人类更为敏捷的反应和速度，他们会聚落建立在森林里面。精灵行事冷静，绝不仓促，在战斗方面更有多种的潜能，如徒手战斗、箭术、施法也很好，但是由于体质较弱，所以他们会较多使用策略性的攻击，并不会一窝蜂地涌向敌人厮杀。如果作为助攻或援军的话，他们是绝对称职的。

The Dwarves 矮人族

样貌和人类相似，并拥有结实的身躯，但是身型比较矮少。这个种族的人以勤劳及耐力见称。矮人通常会住在山脉或地底所以攀山越岭对他们来说可以算是轻而易举。除此之外，他们还是天生的战士，也是在陆地上最勇猛善战的一族，他们多数会使用近身攻击，另外，他们也会运用挖地道或是绕过山路来给对手一个奇袭。

The Halfings 半身人

半身人是一种喜欢和平的种族，他们享往安稳，有规律的生活。在战斗方面，他们一向不喜欢把自己的实力披露，但是实际上他们可是优秀的战士，他们会利用自己在身型上的优点和灵敏的身手避开敌人的攻击，并待对方出现漏洞时作出反击，而他们还会利用半人马，巨鹰等生物协助他们作战。

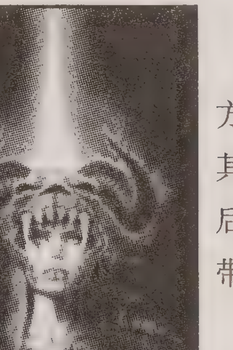


The High Men 神人族

这个种族的人全都是身体高大、肤色苍白的。传说他们是上天神族的后裔,因此他们受到其他光明种族的尊崇,反之黑暗种族便对他们怀有敌意,由于他们不会时常在战场上出现,所以很多种族对他们的了解不多。神人族擅长于魔法,而他们的魔法更会对不死生物有致命的影响。

The Azraccs 沙漠族

这是一个居族沙漠的好战种族,他们穿着少量衣服,并且不喜欢穿着盔甲。沙漠人可以说是宗教狂热,只相信他们唯一的真神。沙漠族人对其他的种族有着极大的戒心。在战斗时,他们的表现可说是勇猛无比,但因为没有盔甲,所以较易受伤,他们从不会偷袭,只会快速正面攻击目标。



The Forstlings 霜族

霜族是一个很小的部族,居住于北部的寒冷地方。在战斗方面,霜族是十分之强,他们之强并不是因为他们的体质或是其他的先天条件,而是他们会找自己的朋友来帮忙,例如霜后,雪人,冰龙及企鹅等。而其中霜后更会令所经过的地方一带结冰,就算是大海也不能例外。

The Humans 人类

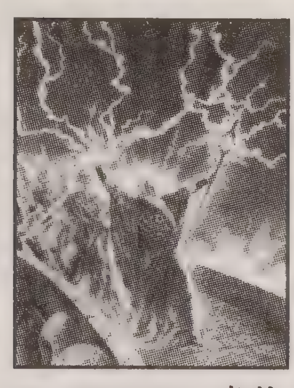
人类是这个世界里分布最广的种族,除此之外,他们还是世界中最年轻的种族,由于他们的适应力强,所以能在世界任何地方生存。由于近来他们有多样不可思议的发明,加快了他们在这世界内扩张的速度。作战时,由于天赋的能力不及其他种族,所以人类会用阵法,战术或是利用自然地形防御其他对手。

The Lizardmen 晰蜴人

晰蜴人是介于人与晰蜴之间的一种生物,他们喜欢居住在大型的水泽旁边,除了寒冷的北方外,其他所有地方也能让他们繁殖。晰蜴人的战斗方式混乱,没有战术可言,他们只会激烈地向对手作正同猛攻,喜欢肉搏多于远程武器,他们更能潜入水中经水路到其他的地方。

The Dark Elves 黑暗精灵

原本是和精灵出自同一种族,但是两者则分别代表着光明和黑暗,他们喜欢住在阴暗的地方,现在他们便住在地底深处。他们生存的目的只是为了要向光明的精灵复仇。战斗时,黑暗精灵会不择手段,更时常运用偷袭和一些诡计等。他们



的盟友包括了地精半兽人。

The Gobilins 地精

地精通常住在肮脏的地洞中，是令人厌恶的种族。他们的种族人数众多，是他们最可怕之处。地精在战斗中的表现并不特出。他们会以长矛，毒镖及炸弹等作为攻击，纵使攻力不强，但如果他们倾巢而出时是不可以小看的。另外他们也会是使用 keepers 时最初期会遇上的敌人。

The Orcs 半兽人

半兽人天性强悍，他们以粗犷的外表和野蛮暴力见称。半兽人比较喜欢单打独半，但如果只看他们的外表便以为他们不会运用战术，那可能会因而全军复没，因为事实上，他们精通每一种战术的。而在魔法方面，他们并不太喜欢使用，但他们的魔法也有着强大的破坏力。

The Undead 不死生物

不死生物是光明方面的最大敌人，它们存在的目的只有一个，那便是要摧所有生命。在战斗中，由于这个种族的人基本已经是死去了，所以他们不人恐惧任何东西，而剧毒，恐惧等更完全不怕，另外它们还对闪电、火焰、寒冷有着很高的抵抗力。他们和地精一样，以人数众多取胜。

攻略第一部分

当大家选了 campaign 之后，便可以选择使用光明或黑暗面，之后便会让玩家选择自己的英雄，玩家可以自制或是使用电脑所提供的英雄人物，之后便可以开始进入游戏。笔者决定用光明面的 keepers，之后一幕一幕的故事，正邪的斗争便正式开始。

Globin Rush

故事：地精族的势力正在向外扩展，而他们这一次的目标是半人族的地方 Flowershier。由于半人族是光明 keepers 的其中一个盟友，所以玩家这次的目的便前往协助半人族，把所有的地精族赶出这个地方。如果玩家在路上遇到半人族，相信他们是会愿意加入玩家的阵营的。



心得：在一开始时尽量扩展地图，占据没有力量统治的城镇是每一关也需要做的。由于这个地方是半人族的家园，所以大部分都市也是他们的族人，只要玩家的部队去到那些

城镇，或在地图上碰上他们的族人，也可以给一点钱给他们，然后进注那个地方或让那些部队加入。如果玩家占有了也移居了地精族人的城市，那么便要用 migrate 迁移指令，好让半人族能回到自己的家园。敌方的领袖在地图的右下方，只要能把他打倒便可以顺利过关。

The Northern Trade Route

故事：把地精赶出 Flowershier 后，半人族终于能够在自己的家园安稳地生活，而半人族也证明了他们对光明面的忠诚。正当所有人在庆祝胜利的时候，有消息传出地精还会在半人族的领土进行另一项更大的阴谋，相信他们是想打 United Cities 的主意。有见及此，玩家的部队要比黑暗面的人赶快到 United Cities，去看个究竟，而可以选择的路有两条，一条便是山下的地道，而另一条便是 northern Trade Route。



心得：面对这两条路应如何选择呢？

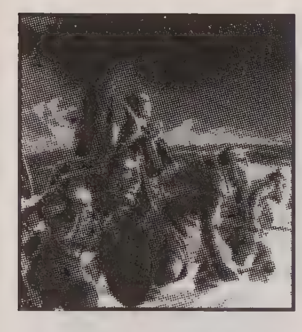
笔者觉得选 Northern Trade Route 会比较容易，玩家只要用尽所有的机动力沿着道路而行，不必理会占领城市，或对付其他在地图上的敌人，行了不久会见到一队由 Devon 所率领的部队，他们会加入玩家的阵营，之后继续沿着路而行，到地图右下方便会到达一个 Lunaris 的城镇。只要玩家在 20 个回合以内能够占领那个城市便可以过关。

有一点是玩家要留意的是 Lunaris 是有一支部队驻守的，那部队是可以用金钱来吸纳，但是如果玩家没有任何的城市，也即是说没有收入的来源，那便只好硬闯了。但由于玩家得到了新英雄 Devon 加入，所以只要亲自指挥，占领该城市应该不是问题。还有一点要留意的是，玩家可以把一些在上一关遗下来的部队，英雄或物品等带到下一关，这些可是在新的一关开始时对玩家有很大的帮助呀！

The United Cities

故事：几经辛苦，玩家的光明部队终于来到了 The United Cities，在这里有多个不同的种族，也集结了多个不同种族领袖的势力。而因为这里有半兽人和地精族人，所以是次是一个好机会来为将来的结盟铺路。至于在种族的领袖方面，在北面有着霜族的 Lord Tankor 在虎视眈眈，而在西南面则有精灵族。究竟光明面会否增多几位盟友呢？那便要看看玩家如何管理占领了的城镇。

心得：在这一关，玩家将会面对很多不同的种族的对手，但是这些种族和对手未必会全数是敌人，所以这一关可以说是玩家运用外交手段的考验。在开始时，地



图左下方的精灵族领袖已经地玩家的盟友，而在左下方一带的城镇以及一个位于地底的城镇也应很快会尽归他们所有，所以不必花费太多时间往那里探索。

这个地图的地形颇为特别，在地图中央有一个岛，在岛上有多个大型的城镇，可以说是一个战略重点。虽然这里有一个小岛，但是玩家不应急于建做船只，因为在中央的小岛是有桥梁连接着，所以使用陆上部队民可以到达。在那个岛的旁边有着几艘船只，用陆上部队是不能接触到的，依笔者所见，如果玩家不愿金钱去制造船只，那便尽力去提升大型城镇的等级，然后制造飞行部队，那便可以吸纲这几队船队了！

在地图里，玩家会发现一个名为 Altar of Death 的建筑物，如果玩家占领了它的话，是可以利用它来向地图上的部队作广大范围的攻击，玩家应好好利用这座建筑。玩家只要击败在地图上除了精灵族领袖之外的其余三位领袖，那便可在这一关获胜。另外各位要留意在左下方那个精灵族是不会积极向外拓展势力，换句话说，他们不会主动向其他三位敌对领袖作出攻击，所以玩家不要依赖他们啊！

The Southern Marsh

故事：全面的胜利使光明面的士气高昂，欢欣的气氛围绕着整个 United Cities，在收到祝贺的同时，也收到了一个传言，那就是黑暗面的人正准备复活 Lord Inioch，但究竟是真是假呢？过了不久，玩家的部队收到了指示，说光明面想增多几位盟友，其中被考虑的有霜族及晰蜴人，究竟要和哪一族结盟呢？

心得：笔者最后决定和晰蜴人结盟，所以选择行 Southern Marsh 这条路，在这一关会有霜族的领袖出现，打败了他便可以完成这一关。这一关的地图不大，城镇也不多，所以玩家应尽快占领城镇，不要让敌方捷足先登。对方的霜族有一兵种拥有令所经过的地方结冰的能力，有时更会把海面冰封，使玩家的船只不能通过。

攻略第二部分

前言：属于光明面的一方为了让世界能回得秩序与和平，在这块大陆上展开了长征。由于先前已经选择和晰蜴人结盟，所以在 The Southern Marsh 一役获得胜利后，便继续深入晰蜴人部族的馥地，希望能把其他入侵晰蜴人领土的种族赶回他们自已的领土。

Peninsula of Sobek

故事：在 The Southern Marsh 的胜利，终于使蜥蜴人收回被人强抢去的领土，原先以为光明面的人会为此事而感到高兴，但想不到他们竟说霜族的人，因为这



次的失败转而集中力量向矮人族进攻。那么下一步该怎么做呢？要放弃蜥蜴人转而回去找霜族结盟吗？如果是这样的话，那么霜族便会向蜥蜴人进攻。要在他们三个种族中找到一个平衡的确不是一件容易的中啊！

深入了蜥蜴人的领土之后才知道他们的生活并不好过，由于他们之前面对着很多少型的战役，使他们有很庞大的损失，更甚的是他们失去了 Peninsula of Sobek，这个地方曾是他们用来繁殖的，但在一次严重的天灾后，使这个地方严重受损。原先蜥蜴人是可以把这个地方重建的，但是这个地方却被不同的种族入侵，现在已经有几个种族把自己的人移居到这里，他们分别是人类，半兽人和矮人，他们已经把这个地方瓜分。现在蜥蜴人希望透过光明面的把 Peninsula of Sobek 这个地方归还给她原本的主人。

心得：在这一关开始时，一如以往，利用一些部队尽快出外探索，因为在开始的时候，总会有一些城镇是没有人占领的，而这些城镇中，更有部分可以不战而胜，如何不利用这段时间去拓展自己的势力，那么在以后可能要多加一些不必要的战斗了。

在开始后不久，人类便会提出同盟的建议，至于应允与否，便由玩家自己决定，但笔者认为这次结盟会对这一场战役有帮助，其实在这一关，人类的势力并不是这么强，如果先与他们同盟，那么留待日后消灭了其他的种族后才去收拾他们也不难，那么玩家便可以安心地进攻，而在一边进攻的同时，只要储备少许的兵力便可以是够应付最后留下来的人类。这里有一个颇为特别的地方，那便是这一关有很多探险地点，而这些地点大部分也是藏有英雄或领袖用的装备的，所以玩家不妨多作探险，然后把这些装备分配给合适的人选。

The Serpent River

故事：帮助蜥蜴人拿回了自己的地方后，也得到了他们的信任，但是却受到其他属光明面的人的指责，还说以现有的实力，不应和蜥蜴人结盟，面对着不同的指责，真的不知如何决择，但是如果现在放弃蜥蜴人的话，他们定会被其他种族所消灭，但为了实现对蜥蜴人的承诺，无论其他光明面的人如何反对，也一定要帮助他们。Serpent River 本是一个受人管辖的地方，但是原先管辖这个地方的势力已经分解，所以现在已经变成一个三不管的灰色地带，由于这里一带也有很多丰富的

资源，所以有很多贼匪在这里出没。如果这个情况维持下去，总有一天，不同的势力会在这里开战。在局势未变得更坏时，还是赶快为这个地方找出一个管理人，而可以担此大任者，便是蜥蜴人了。他们更承诺如果得到这个地方的管辖权，他们定会尽全力保卫这个地方，使这里得到和平。

心得：在这一关开始的时候，玩家的部队是位于地图的右上方，而在玩家手上有一个领袖外，还应有一位英雄（在 Northern Trade Route 得到的那位），玩家应好好利用这两位人物，因为在开始的右下方少许便可以找到其中一位领袖 Thorac，他会占领着一个有城墙的城市，各位玩家不应错失这个良机，尽早把他消灭免除后患才是上策。所以玩家应在一开始时应在自己的城内建立 Battering Ram，然后便以那两位英雄去攻城，这样的话，不消二十回合便应该可以把 Thorac 打倒。

除了 Thorac 外，还有一位领袖也是在开始位置的附近，那便是 Lendor，他所用的是精灵族的部队。由于受到地形所限，他们是位于对岸的，所以不可以立刻进攻他们，就算玩家很快做了船舰或一些可以游泳，飞行的部队也很难快速地打他们消灭，因为他们的实力不俗，而制造可以飞行的部队也要花上较多的时间，所以笔者认为还是先不要进攻他们，留待日后兵力充足后才挥军进攻吧。但要留心的是，Lendor 很快便会有飞行部队，还会飞过来侵占我方的领地，这是不可不防的。

既然不进攻 Lendor，便往北上向沙漠进发，Brack 所用的是沙漠族的部队，如果能成功占领他们的城镇，玩家请记紧要派士兵防守，不要只靠城墙，以为有着城墙他们便不能攻城，因为沙漠中的 Elephant 有攻城的能力，所以每个城也要派兵防守。在这里用船舰来接载部队是颇为费时的，因为水路迂迴曲折，所以最好还是用游泳及飞行部队较好。

攻略第三部分

Blackwater Lake



故事：得到了 Serpent River 的管辖权后，这个地方终于回复了和平，而蜥蜴人在这一战获胜后，使它们的实力大大加强，现在他们已经不怕再受到其他的种族所侵犯了。而现在只是在等待蜥蜴人的领袖把自己属下的部分士兵交到给光明面的部队，到时候合可以增加光明面的实力了。可惜在这场战役后不久，问题便产生了。原先承诺把部分士兵交到给光明面的蜥蜴人领袖开始犹豫应否分后，因为他说除非能得到了 Blackwater Lake 之后，才可以把部队分出来。细想之

下,这个要求并不过分,因为 Blackwater Lake 是一个位于 Serpent River 下游的湖泊,传说在这个湖底下拥有一些魔鬼居住。但无论传说属实与否,有一个事实却不能否认的,那便是如果得不到 Blackwater Lake,而他们又把部分的士兵分到光明面的部队,那么余下来的部队是不足以保护 Serpent River 的,所以现在唯一方法便是把在 Blackwater Lake 的敌人赶出去,才能使这个地方及 Serpent River 得到和平。

蜥蜴人在湖边有一个据点,而人类在这个地方占领了大部分的领土,余下的便归半兽人及矮人族所有。而矮人族便四出消灭蜥蜴族的人,所以现在只好把他们赶回属于他们自己的领土。

心得:矮人所在的部队比想像中快找到我们,他们在开始时晰蜴人据点在右方,用上之前那一关的战术,轻易把他们的领袖打倒。

和往常一样,人类会提出结盟的要求,同样地,接纳与否由玩家自行决定,但是有一点要留意的是,人类的势力在这一关有着绝对的优势,那么要让他们养精蓄锐,还是要连绵不断的战争呢?这一次笔者认为不应同盟,因为如果和人类结盟后,行动上会受到多处的制肘,加上由于其他种族也是处于一个较远的位置,所以如果要避过人类的领地不作任何攻击而去进攻其他种族会变得十分费时。

海上部队是这一关必要的,因为除了那一块大陆以外,其他的便是数个小岛,所以有使用船舰部队的必要。还有差不多所有小岛也是由人类所有,结盟后便不能攻击了。在这个地方有着很多个进入地下的通道入口,而在地下又是另一个世界,不过同样地,地下的世界也是由人类所有呢……

在这一关里玩家可以增加英雄的数量,但这一次并没有依据剧情而加入,而是随机的。玩家能得到新英雄相助与否便要碰碰运气了。由于这里有不少大城的关系,玩家可以做到一些很强的兵种,所以尽量 upgrade 大型的城镇,务求得到最好的兵种为止。

The Skull

故事:想不到,经过在 Blackwater 一战后,光明面的首领 Julia 竟然宣布了玩家是一个背叛者,难道她真的忍心看到一个种族被其他种族所吞噬吗?难道不忍见到这情况而出手会有罪吗?但无论如何,现在事实是蜥蜴人已经得到了这些领地,纵使他们知道玩家已被视为光明面的叛徒,但他们仍然遵守承诺,把士兵分了出来。既然现在已经有了这些兵力,而自己也被视为叛徒,那么以后也不再听 Julia 的指挥,用自己的力量去为这个世界维持平均吧!



在这个时候，又再收到了新的消息，这是一个坏消息啊！邪恶的 Lnioch 竟然复活了。如果给他展开他的邪恶计划，那么这个世界便完了。现在前方有两条路可以选择，一是选择和神人族合作，借助他们的力量把 Lnioch 打倒，而另外一条路便是深入不死生物的地方，尝试接近 Lnioch 的身边并要取得他的信任，这样便有能力可以把战争终结。究竟要如何选择呢？如果选择找神人族帮忙，跟着一切便会回归于 Julia 所管理，但以现时的情况看来，Julia 不会再为世界上的生命着想，所以最后决定了作一个较为危险的决定，深入不死生物的领地。

心得：这一关的版图较细，而城镇亦不多，敌人的领袖是处于地图中央的地底下。在这里玩家可以用一个较为省时的方法，便是得到一两个城镇后便集中军力向地图中央往地底的地方进发，而另外，这里也有不少探险地方，有些是装备的而另外有一些是会得到新的部队，玩家可以从那里得到新的军力。有一点玩家要留意的，是自己部下英雄的态度，因为这一次玩家的领袖是帮助不死生物，以求得到 Lnioch 的信任，但部下的英雄并不知道玩家的用心，所以他们有机会脱离玩家。要避免这种情况，玩家应尽量把自己的领袖及英雄放在同一小队中，这样可以减少他们离开的危险。

疾风少年队心得

疾风少年队是汉堂的一款爆笑型校园 RPG,画面还凑和,情节搞笑且夸张,耐玩度高,但难度较大。现介绍一下游戏里的隐藏情节和一些小秘籍:

1. 招式

得到亲卫队招式的条件:

1)必须要救到敏敏(即放了洗脑电波後)

2)先到文理大楼的美术教室(2 楼),触发剧情

3)再到文理大楼的音乐教室(2 楼),然後往上走到底,并使主角面对钢琴,并调查,引发第二段剧情

4)再到社团大楼的文艺社(3 楼咖啡色大门),往上走到窗户,并调查,便触动剧情,之後小芸就学到亲卫队招式了!

招式幻技 – 无想炼狱破

1)拥有隼鹰徽章、锺馗臂章、飞燕纹章、疾风胸章、和 五式背章後,要发生皇帝事件和 Hitler 事件,这两个事件就是在操场司令台和礼 堂讲台发生的事件,阿翔会拿麦克风说一些有的没有的,到高天翔的房间就可学到了。

2. 功用

紫水晶 or 贞氏年监:探测战场中任一人的能力

国文课本:另敌方一人混乱,成功率很高

家传介指:攻击敌方(不如用这个代替普通攻击!)

3. HOT KEYS

键入 3:可自动攻击

键入 5:可调整对话框ㄉ颜色深度

键入 6:可显示时间

键入 7:可选择是否磨糊化

键入 8:看不懂……自己看^_^(请看的懂的人看吧!)

键入 9 : 显示每秒张数

4. 人物的具体装备

阿翔:

钢制手指虎: 和老爸对战後可得

穿甲手套: 在碉堡上方取得

碎颅手套: 打败训导主任後可得

百万吨拳套: 打败了校长就会拿到

咀咒拳套: 在两佰 Gamezone 用 800 分交换

生存背心: 打败柯特後可得

FRP Jacket: 在生存游戏部和柯特谈话可得

陶瓷胸甲: 发现高塔後可得

塑钢护具: 在校长的位的左子则

隼鹰徽章: 在阿翔家客厅中

锺馗臂章: 到异珍堂购买

飞燕纹章: 在高塔最低层的右上角

疾风胸章: 打败三个强化人间後可得

五式背章: 见过校长後和正治谈话可得

无想练狱破:

1. 在运动场和礼堂的讲台上调查(说话一大堆)

2. 回阿翔的房间(要调查些甚　吗?)

小芸:

钢球棒: 第二次打蕙的 Fans 前自动取得

七号球杆: 刚进旧校舍时和在高球部练习的学生谈话

75 mm L24 Gun: 在雕堡中桌子旁边一根像铁棍的调查既可找到 .

75mmL24_GUM 碉堡凹陷处(按一下 enter)

Beam_Saber 先回答卡漫社的问题再去电机社请敏敏修 (学校恢复正常後)

三叉戟: 在两佰 Game zone 用 900 分交换

击剑剑服: 在社团活动时间和剑道部的修一谈话, 离开前可得

防火内衣: 刚进旧校舍时和土木部的大龙谈话,

再调查他身後的柜

聚合纤维服: 在研究区警卫室左上角的柜



碳纤维防护衣：第三天和敏敏谈话可得
兔脚：毒电波发出後往动物研究部救鸽子，在进一次调查鸽笼
四叶紫苜蓿：在树海里
拜占庭金币：打败 Krsnik 後可得
鲸须：第三天和音乐教室的老师谈话，再往焚化炉控制室左上角的柜找小提琴还给老师
奥义　气合弹：毁掉校长铜像後可习得
管家阿福：第二天遇到福伯时可习得
亲卫队：第二天毒电波发出後，先往美术教室，再往音乐教室调查钢琴（小芸会弹钢琴），最後走往文艺部的露台形窗口
白氏坦克：第三天自动学成
艾琳：
紫水晶：在超自然研究部地面六芒星的上角
夜明珠：在异珍堂购买
琥珀：在树海里
贤者之石：
1. 在第三天走进超自然研究部
2. (a)往化学部买物品，跳出买物栏後可用 1000 元买进结晶体
(b)往料理部购物，同上可买入龙舌汤
(c)往植物部调查右上角的几个盆栽可得月见草
(d)和演艺部右边的人谈话可得精灵之泪
3. 回超自然研究部，在往棋艺部借骰子
4. 最後往烹饪教室即可炼成
鹰眼：第二晚或之後在两佰 Game zone 用 900 分交换
圣灵法衣：调查缝纫教室右上角的布匹
愚者之袍：可在异珍堂购买
魔道披风：打败 Krsnik 後可得
全知的斗篷：在教务主任室右下角的柜里
全知的斗篷 理事长室一进门右手边的柜子
月桂冠：在超自然研究部左上角的柜里
伪典：龙轩书店有售

Krsnik 十字架: 打败 Krsnik 後可得
所罗门王的戒指: 第三天调查考古研究部正下方的地摊
所罗门王的戒指 考古研究社下方的黄色垫子上(学校恢复正常後 需 1000元)
辛格:
史记: 在辛格的教师座位上
道德经: 龙轩书店有售
孙子兵法: 在碉堡中间, 是一本像书的东西
礼记: 第三天往图书馆托管室柜台取书
周易: 第二晚或之後在两佰 Game zone 用 900 分交换
光学迷彩服: 在辛格的教师座位上
防弹背心: 刚进旧校舍时往生存游戏部找柯特
钛合金装甲: 发现高塔後可得
复合装甲: 不详
9mm 弹壳: 在炸毁了的学生会会社正上方
5. 56mm 弹壳: 柯特攻打钟塔时, 在柯特脚下(之後自己对位!)
7. 62mm 弹壳: 在碉堡门外不远处
12. 7mm 弹壳: 不详
迫击炮: 第二天走向军备店店主旁
野战炮: 发现高塔後可得
战车炮: 同迫击炮, 但是在第三天
管萍香
法王用过的御鞭: 在打败宏美後取得
强化彩带: 在洗脑电波产生後, 和在旧校社的新新体操社社长谈话後取得
响尾蛇: 在过了沼泽後会产生剧情而得
皇家马鞭: 在洗脑电波事件结束後, 去社团大楼的文艺社找宏美谈话後得到
超金属纤维斩丝: 在两佰 Gamezone 得 999 点和老板换
体操服: 在洗脑电波产生後, 去体育馆的新体操社救人而得
聚合纤维服: 在研究区警卫室左上角的柜
碳纤维防护衣: 第三天和敏敏谈话可得
玉女篦栉: 在洗脑电波产生後, 去社团大楼的文艺社找三位同学谈话而得
天使发夹: 不详



女神发簪:在千香的床边抽屉找到

5. MINI 游戏的秘籍

在“男儿热血”游戏里左上角有“X2”,只需按一下 F12,会变成“X 无限”。只要熟悉了,每次一百分,来几次就可换游戏房的好装备了。

6. 其它

游戏里还有很多难点,在此不一一列出,有意者可 E－MAIL 给我。

忠告:游戏有许多情节,平时多逛逛,会有惊喜哦!!!

圣剑奇兵

圣剑奇兵——一只由香港亚博克公司开发，智冠科技发行的作品。包含了古代的传说，绝世的神兵，未来的先进科技组成的故事。由三位背景各有特色的王子，利用智能与力量，再一次创造出一个幻想的世界。

克里奥篇

往帝国总部出发：在皇子星的房间中，主角克里奥正与他的仆人 <拉亚> 谈话着，对话完毕后，拉亚便进入了一个密室。这时，<白龙司令> 刚好到达了房间，叫克里奥到他在帝国总部的办公室一躺，相谈一些事宜。拉亚听到后，便叫克里奥到总部时顺道买些 8A3 芯片回去。就这样，克里奥便从房间左下方的门口离开，开始向帝国总部出发。

从房间门口旁乘宇宙飞船，选择到帝国总部便可到达。但克里奥一到达时，突然有一条并不友善的绿虫向克里奥侵袭，这可算是克里奥和大家见面后的第一战。进入战斗画面后，我方会有一条红色和一条蓝色的能源棒。红色的是体力，而蓝色的则是气力。我方攻击时，必定要等蓝色的气力全满时方可作出攻击。当按下克里奥时，大家会发觉有一项叫「秘技」的选择，虽然攻击力比起一般攻击高一点，但使用完后回气速度却减慢了一半，大家务必小心使用。至于休息指令，在战斗中是可以用来补回一丁点体力。虽然说是一丁点，但因为本游戏的战斗系统需要用体力来计算攻击的得点，体力高时，攻击力越高；体力低时，则攻击力越低。所以在战斗中经常保持最佳状态战斗，便可以获得胜利。帝国总部的寄生虫：打倒绿虫后，克里奥心想为何帝国总部会有那么多寄生虫？那便询问总部当值的守卫，守卫们说道可能是入境的宇宙飞船带有虫的卵子，但入境时没发现到，于是引至在帝国总部中繁殖下来。克里奥听到后，心中便想要清除所有寄生虫，定必要寻出他们的根源，才可完全消灭。于是克里奥便沿左下方的门口出发，开始寻找虫的根源。沿途中，会经过分叉路，分别是牢狱和出口。大家可以不用往牢狱进发，因为里头并无特别，只会浪费了时间，应正接向 EXIT 继续走。

路沿当中，会有很多寄生虫向克里奥作出攻击，包括了之前的绿虫和较弱的红虫。因为这时克里奥等级较低，应该会战得比较吃力，但只要多一点注意体力，

便可把小喽罗杀掉,而且这些小喽罗可是提升等级的好机会呢！走了一段后,来到了一个再次见到守卫的地方，这时便进入克里奥右手边的第二个房间，里头会看到一个写着 WEAPON 的门口,相信是武器库。

一进入后，便会看见一条虫后在活动。原来所有虫也是由这一条虫后衍生出来的。克里奥终于找到了,于是便开始对这条虫后作出攻击。这一条虫后攻击力虽强，可能三下便可扣掉克里奥整行体力，但只要在剩下三分一体力时，用道具 VT－100 把体力全补满,无论虫后多强,也可以将它轻易打倒。白龙司令的任务：打倒寄生虫的根源虫后后,其它的小虫果然自然地消失了。所有守卫知道消息后,都赶到来恭候克里奥殿下。克里奥于是便叫他们清理凌乱的现埸，自己便继续自己到来帝国总部的目的——寻找白龙司令。离开武器库后，从门口旁边的楼梯直上到八楼(大家喜欢的话也可在各层和守卫们聊一聊天)。

到达八楼后,从画面最上中间的小门进入,便可以到达白龙司令的办公室。白龙司令见到克里奥后，便立即称赞他强壮了不小，只凭一人之力便可消灭寄生虫。之后,白龙司令便踏入这一次叫克里奥来的正题了。白龙司令说克里奥父亲的得力助手《西摩》背叛了国家,盗取了些机密文件,逃到了 SS－ 26 星去。白龙司令希望克里奥可以把西摩捕捉回来,克里奥亦答应了。这时候,白龙司令的独生子准亦刚巧到来了，无礼地向克里奥道了声安后，克里奥亦开始准备向 SS－ 26 星出发。白龙司令的一边厢,准问白龙司令为何不直接干掉克里奥。白龙司令便问道准知不知克里奥在国的受民欢迎情度,处理得不好随时会引起民变。原来,这个白龙司令,可是一个心怀不轨的。克里奥的一边厢,出了办公室后,便返回放置宇宙飞船的地方,准备乘宇宙飞船向 SS－26 星进发！

西摩的传送迷宫：到达 SS－26 星后，会有些头上长牛角的小喽罗向克里奥攻击。它们攻击力虽强,但每次只会出现一只,而且经验值不俗,大家可以把握机会用它们提升等级。从宇宙飞船右边沿路走，在路的中段位置会见到一间屋和一个星星图案的传送魔法阵,但是它们都有石头阻挡着,不能内进。看来那传送魔法阵是一个出口来的，必定要从另一个入口经过才可以到达。于是克里奥便继续沿路走,看到地上有一堆类似火堆的物体,便进去了。里头果然是一个传送迷宫,相信是连接房间旁的传送迷宫，于是克里奥便以这一个迷宫的出口为目标，开始出发！

要到达迷宫的出口,便要靠它的传送阵传送，总数十七步，不可走错，一错便会前功尽废。正确的路线是：

1：正中间那一个
2：画面计算右手边那一个
3：到达八个圆形传送阵的地方，正下那一个
4：克里奥所站位置下方那一个
5：左边尽头数过来的第二个
6：拍在一起的那两个右手边的那一个
7：最左边那一个
8：八个圆形传送阵的地方，正上那一个
9：克里奥所站位置上边那一个
10：两个选右边那一个
11：最左那一个
12：八个圆形传送阵的地方，正左那一个
13：克里奥所站位置向下那一个
14：拍起来那两个右边那一个
15：克里奥上方一个
16：八个圆形传送阵的地方，正右那一个
17：进入星星图案的魔法阵

经过一番努力，克里奥终于找到了出口（记着一步也不可走错，如果没有正确指示，要走出这迷宫，相信是一种煎熬。笔者就在这迷宫被困数小时。鸣！）。于是，克里奥便准备进入传送阵出口旁的房间。

莫大阴谋的录音带：到达了房间里头，只见得凌乱一片，但再留心一点，发现当中有一个宝箱，可惜并没有钥匙，不能开启，那克里奥唯有往另一个房门探索。一进到去，只见来到 SS-26 星要寻找的人西摩就在眼前，克里奥要求西摩跟他回国受审，但西摩不肯，终是二人便打起来。西摩这一战其实并无甚么特别，只是他的速度较快一点，会比克里奥先作出攻击，但只要留意体力，保持最佳状态便可获胜。打败西摩后，克里奥便想继续带他回去受审，但西摩说出回去的话白龙司令一定不会放过他，跟着便自尽了。死前还说并没有偷取国家机密，只是克里奥被骗了。终是，克里奥便带着白龙司令叫他带回去的黑盒和西摩身上的钥匙准备离开。

离开前用钥匙开启之前不能开启的宝箱，发现里头有一盒录音带。一听之下，只听到沙沙的声音，相信是坏掉了。但继续听下去，听到了西摩的声音。西摩被另

一把声音叫他威胁先王，但西摩不肯，终是另一人便杀了西摩的太太《阿美》来威胁他。当中还听到有大龙的声音，就在最重要之际，录音带又变回沙沙声，真是气人。那克奥里便觉得里头有大龙的声音，一定和宝石国有关，于是便准备先到宝石国探索一下，之后先返回总部。

宝石国之旅：离开西摩的房间后，从传送迷宫返回火堆(从星星图案下方那个一步便可返回入口)，再依前来的路到达宇宙飞船，便可到达宝石国。到达宝石国后，只要不停的向下行，经过有号码在顶上的房间那里，便会到达一段山路。那里会有一些拿着木棍的强尸，每次出现也会有三只，但实力较弱，只要小心一点便可以了。之后继续沿路走，便可以到达了宝石国的事中心。

市集内有很多市民，可以打探一下情报。情报中大多数人都说克里奥很面善，但又说不出是谁，可能是克里奥王子太少在人民前露面吧！之后继续向下走，过后，会见到一间商店，克里奥可以入内购买些道具和可用手头上的矿石加强装备，这一次可是克里奥第一次可以进入购物画面呢！

离开商店后，再依路走，到达了一条泥路。右边会见到一条梯楼。进入后往上前，克里奥发现了一条尸体，这可是西摩太太阿美的尸体，相信这儿应该是当日案发的地方。可是附近并没任何的发现，所以克里奥便准备回去总部之后再作打算。突然，一条绿色大龙从天上飞下来，直撞向克里奥身上，把克里奥推下山了。下到山后，终于有些小发现了。克里奥看到一条大龙的骸骨，但都化成绿色了，相信是录音带中所提及的剧毒。但更大的发现便再没有了，所以克里奥亦打算返回总部。莫名奇妙的洞窟：从大龙骸骨向上走，会见到墙上写着 LIVE 4 WAR 的红字，右旁有一个门口。进入后，沿路走至分上下分叉路的地方，先选下路，再往右边走会发现一个宝箱。里头藏着红、黄、绿、白水晶各十粒。拿到后，才向上路进发，途中除了强尸外，还有一些骷髅头怪攻击，但每次只会出现一只，大家不用担心。依路继续进发，便可以找到往邻房的门口。到了隔来的房间后，再依路上上下下走一段，便可发现到离开这一个地下城的出口。

离开地城后，终于返回了前来时那一条泥路，沿着泥路，再过一两条小，便可以返回宝石国的市集。大家喜欢的话，可以再一次整备一下道具，之后再往宇宙飞船方向进发。离开市集后，返回山区，大家会见到有一个洞窟在画面右方，进入后依着没有被溶岩覆盖的路不停到走，除了宝箱怪外并不会碰到其它较高实力的怪物。走到尽头后，便会见到一座张大口的石像，看来是一个入口。

进入后，果然是洞窟的另一层。此层除宝箱物外，还多了一些单眼牛怪。此怪

物实力起强，如果大家体力不足时，最好用回复道具体一下体力，不然很容易便会招来 game over 的后果。继续沿路走呀走。走呀走，又再次见到另一个石座，但今次旁边多了一个人在旁，看到是一个冒险家。问道他后，他说因为听闻这儿藏有宝物，所以特地跑到这里探险。但是走来走去也是跑回来这里。果然，进入他身旁的石像后，又返回了上一层那个石像旁。至于这里所谓的宝物，不会是那一班宝箱怪吧？真是莫明奇妙。但宝箱怪经验值超高，实在不可错过！

天杀的准！无辜的市民！

离开洞窟后，继续向上走，返回了宇宙飞船。之后再一次到达帝国总部。这一次克里奥身上带着从西摩手中得到的黑色盒子，来到了白龙司令的房间，告诉白龙司令己被自己解决了。而白龙司令立即便问道克里奥黑色盒子的事，克里奥亦将盒子交给了白龙司令。白龙司令便说这个盒子十分危险，于是便用密码打开了房内的机关，把它交给工作人员处理，之后便叫克里奥先回去休息一下。就这样，克里奥便离开了。这时候，克里奥突然想起拉亚叫他买一些 8A3 芯片回去，于是克里奥便从办公室返回地面，向地面层楼梯面对的门口进入去，到达了一个传送器。经传送器传送，克里奥终于来到了帝国总部的市集来。

但第一眼前的画面，竟然是两个守卫强迫一个市民交钱，还对她拳打脚踢。身为王子的克里奥又怎会看得过眼？当然出手帮忙，但两名守卫并不知对方是王子克里奥，所以便大打出手。击败两名守卫后，所有市民都向克里奥答谢，并告欣克里奥白龙司令的管理是多么的差。同时，准的军队来了，说其它的市民非法集体讨论政府，并叫自己的手下做人证，说克里奥打两名士兵杀死。于是，便叫军队把克里奥拿下，把克里奥先带到市集的门外向。几下无情的响声后，克里奥挣脱了士兵，返回市集内。可惜，眼见的只有血迹斑斑的死城，这时准便笑道所有市民都要给克里奥连累至死的。克里奥的怒火亦达到顶点，与准开战了。这一战，克里奥只会扣到准一点的体力，因为剧情所需，在这一仗中，克里奥是会被打败的。但如果大家角色的等级高的话，用秘技去攻击，再加上擅用道具，是有机会取胜的。克里奥战败后，昏到了。原来准身上的护甲是特制的，任克里奥剑法天下第一，亦不能伤他皮毛。昏到的克里奥，亦只好被准带他回总部的牢狱内收禁了。

传说中的绝世神兵

被准收禁的克里奥，正内疚自己没有面目去面对父皇的时候，一声：快点逃吧！一名叫亚丁的犯人说道其它的犯人都逃脱了，叫克里奥亦快一点逃走，并替克里奥解开锁镣，还送了十支 VT－100 给克里奥。克里奥解锁后，说自己要先去找白



龙司令,叫亚丁先走,之后便准备离开监房。离开房门后,到面对的楼梯落楼,再沿路走到第一个分叉路时,转方向再往画面右下方走。途中会有很多士兵阻挡克里奥,但他们的经验值其高,是提升等级的好机会。

逃离牢狱后,克里奥便开始向白龙司令的办公室进发,但到达后,发觉白龙司令并不在场。于是克里奥便想起西摩的黑色盒子可能会隐藏着甚么秘密,便打开办公室内的机关,并打开了黑盒。但里头并没有任何文件,只发现一包写着帝国药厂的粉末。克里奥便想起父皇死时是中毒而死的,于是便想到所有事也是白龙司令一手策划的。还枉克里奥平日尊敬他。就在这时,亚丁来了,说所有人都差不多走清了,所以便和克里奥一向宇宙飞船方向出发。之后的战斗亚丁都会加入,这可是克里奥第一次有伙伴加入。

到达宇宙飞船时,亚丁说所有人都走了,于是克里奥亦驾驶宇宙飞船先到其它地方。降落后,亚丁并不知身在何处,克里奥便说是宝石国,因为除了总部外,这儿便是最大的地方,帝国军要找也不易。于是二人便向宝石国市集的方向出发了。经过之前那一个奇妙的洞窟时,克里奥觉得有人在呼唤他进去,那克里奥便叫亚丁先到市集的旅馆等他,他自己过一会再赶上来。

进入后,依上一次的路线进入第二层的石像后,发现这一次可以到达到第三层,再沿路走,到达第五层时,发现一过极其美丽的地方,到底这儿是。突然一名老人走出来了,说这儿可是收藏宇宙最伟大宝物的地方,并知道克里奥是王子的身份。说因为王者的继承人特地来了这里所以宝剑雀跃起来。最后并说道宝剑离开这里的日子,已经表示太平的日子已经过去了,把剑拔出来,去创造新的时代吧。说毕,并消失了。

拉亚之死

拔出宝剑后,克里奥便带着宝剑,一同准备离开洞窟去找回亚丁。得到宝偷的克里奥,攻击力大大到增加了,并多了三招新秘技——皇道杀、皇极旋风斩、皇极闪电斩,但可惜的是活力大大减慢了,蓝色那一行气又要等一大段时间才可储满。沿路返回入口后,克里奥便进入宝石国的市集。如果大家有钱的话,可以到商店买多块蓝水晶来加回自己的活力,对战斗有利外,亦会省回不了时间。

之后向宝石国的市民询问,发觉每一个人都觉得克里奥很可怜,每一个人都会支持他的,这可是克里奥的一种鼓舞呢!之后来到了市集中的旅馆,向画面左边的第二间房间找亚丁,但发现亚丁不见了。克里奥心想如果是给士兵捉了的话,可是自己连累他的。但问道这儿的老板,却说这几天并没有个叫亚丁的人来过这

儿。于是克里奥唯有返回宇宙飞船方向,试一下寻找亚丁的踪迹。

但当克里奥经过一片空地时,竟看到自己的仆人拉亚被准的军队捉住了,而且还知道亚丁原来是准的内奸,还是当天迫西摩杀害父皇的心。亚丁救克里奥,目的只是要令克里奥犯越狱罪,可以明正言顺地将他正法。这时准强迫克里奥立即在这儿自尽,如果不是,便先将拉亚先杀死。就在此时,拉亚把一个手榴弹投向敌方军队,把一部份人炸死了,并叫克里奥要去找花婆婆一躺,说克里奥最想知道的事可在花婆婆那儿找到。

说毕,拉亚便被亚丁撞了一下,死了。被亚丁撞击击中的人定必胸骨全碎至死。可怜的克里奥,连一个唯一最亲的人亦都死了,伤痛之下,面对这群天杀的人,拚了!这一战敌方共有三人,一名军人、准、亚丁。但这次可不同上一次与准战斗,因为得到了圣剑的帮助,很快便杀死了三人。悲痛的克里奥击杀敌人后,便抱着拉亚的遗体,返回了皇子星。

拉亚的生日礼物

克里奥返回皇子星后,把拉亚的遗体埋葬了,并说感谢拉亚多年来对自己的照顾,立誓要替拉亚报仇。之后,克里奥便想起了拉亚死前的叮嘱。叫他寻找花婆婆,听说花婆婆搬到了废墟居住,于是克里奥便乘宇宙飞船出发到废墟。到达废墟后,不停向上走,沿途不停会有些机械人向自己发动攻击,但敌方只有一人,不用太担心。走了几个画面后,会发现一处被杂物挡住了,但只要绕过它们,便可继续向上走。再经过多一个画面,到右手边的第一间房子,那儿便是花婆婆的商店。

见到花婆婆后,她便问道为何全国也在找克里奥,并问拉亚现在怎样。克里奥便说拉亚已经死了,是拉亚叫自己来这儿的。花婆婆便说可能是跟地牢的宝箱有关。于是克里奥便到达汽水机前,向汽水机按左键两下,果然,楼梯出现了,于是便往下一层探索。下层中,只有一个宝箱。打开后,只发现一张纸条,上面写着:8374650219,这到底是甚么呢?但毫无头绪的克里奥已达到了前来这儿的目的,于是便先准备返回皇子星再作打算。

沿着前来的路乘宇宙飞船,终于返回了皇子星的房间,克里奥突然见到拉亚对自己说去准备冕饭给自己。原来只说幻觉,但一想到拉亚,克里奥便想到拉亚生前经常入的密室,当中的密码会不会是纸条的一堆数字?一试之下,门果然打开了。进入后,克里奥只发现一件很美的盔甲,上面贴着一张咭。上面写着拉亚的一些写,说道:今天是你的二十一岁生日,没有甚么送给你,只有这一件盔甲可给你登基时穿著。从今天起你便是一国之君,再不要我的照顾,我会在你登基前一天返



回我的故乡，请恕我不能出席你的典礼，希望你以后会成为一位受人歌颂的君主，拉亚上。原来拉亚生前每一天躲在这儿便是为克里奥准备这件生日礼物。

最后的对决！悲哀的结局！

见到拉亚给自己的礼物后，克里奥哭了，于是克里奥便穿起这一件礼物，准备寻找白龙司令报仇。再一次乘宇宙飞船到达帝国总部，目的地是白龙司令的办公室。但途中，会有很多机械兽会作出搔扰，但每次也只要得一只，不用担心。经过一条熟悉的道路后，克里奥终于来到了白龙司令的办公室，找到他了。两个对对方充满仇恨的人。一个是为自己的父皇和拉亚报仇的人；一个则是为自己的儿子准报仇的人。今天不是你死便是我亡了，拚了！这一战，虽然白龙司令实力强大，但手持神兵和特制盔甲的克里奥，相信等级亦不少，再配合道具的话，胜券必定在握。

击败白龙司令后，克里奥正想把白龙司令的人头割下来，但白龙求饶了，说对不起克里奥的父亲，并说从今开始不会再做伤天害理的事，希望克里奥放过他。善良的克里奥手软了，唉的一声，并一个转身，准备离开。但突然，嘿的一声奸笑，白龙竟从后偷袭，负了重伤的克里奥一怒之下，手起刀落，再加上圣剑的力星，白龙整个身体亦结成冰块，粉碎了。相信二人之事亦告此段落。离开办公室后，众人都要求克里奥立即登基来统治国家，但克里奥只说道一句：权力只会令人腐化，留下来干吗？，之后便离开了。

镜头一转，来到了一个冰天雪地的地方。当中，只见到克里奥一人孤独地走着，突然，只见克里奥提起手中的圣剑，把它用力地插在自己的腹中。热腾腾鲜血一滴一滴地流在冰冷冷的雪地上。克里奥就跪在雪地上，让风雪开始冰封自己的身体。一代王子，就这样写成一个悲哀的故事。

后记

各位可能会觉得克里奥的故事太可悲了，但不要紧，因为还有其它两名王子的故事可以留待大家从新写成。只要返回主画面，选择另一位王子，新的故事又可以开始，至于当中的内容，当然是留待给大家发掘啦。嘿嘿！

新世界战记

前引

在银河的另一端，距离地球极遥远的地方，有一个称为“马头星云的小群星带。”过去，曾经有某个民族逃亡来此隐居，但追捕他们的人，最终还是发现了这里，并且消灭了他们。后来那些追杀的人，便定居在这里。因为，在大战之后，他们也失去了回去的方法，只能被困在这个星球上。经过了长时间的岁月，这些追捕者也早已死去，取而代之的，是一个新的文明。

这新的一代，拥有上一代旺盛的斗争心、旧文明的遗迹、以及蕴藏着古文明力量的许多宝石。这些遗落在世界上的古文化遗产，是否能带给他们一个新的未来呢？如今，世界各地开始兴建起许多的城市，同时，也诞生了一位新的国王……

以上，就是 SOFTSTAR 出品的《新世界战记》的序幕。几年前，曾经有一个名叫《骑士与商人》的游戏，第一次将建设与军备融合在一起相信许多老玩家一定还记得吧。而这个游戏就是这种类型的游戏，在闲暇之余，不妨换换口味，试试它，也许，你能找到一种不一样的感觉。游戏中的音效做的很好，平常可以听到樵夫的砍柴声、天上的鸟叫声、公鸡的打鸣声等等以及战斗时骑兵冲锋的呐喊声、刀剑的碰撞声，与真正的世界相差无几。

简明攻略

游戏分为两种玩法：攻关模式和任意战斗模式

在攻关模式中，一共分为了十五章，通过它们，你能掌握游戏的兵种与道具的各种功能。 因为游戏的乐趣在自己探索，因此在这里我只列出我的一点看法，以做参考。

第一章：野心

这章只是让你熟悉，难度为非常容易，建筑最高九级，每只部分最我九人。

第二章：责难之军

难度简单，一开始就会给你一只鸟人部队，作为游戏中极少且不能装备的兵种，利用它们的飞行能力打过这关问题不大，扩军备战，蓝绿两方将会互相攻击，

待其两败俱伤时攻击即可,建筑最高十九级,部队最多十一人。

第三章:囚禁之民

本章人口不会增加，一开始用所有的骑兵攻掉敌基地外的箭塔，救出所有己方的国民后,回城发展。用探险者四处找找,能找到一块黑色玉石(作用见后),那么——本章建筑最高二十九级,部队最多十一人。

第四章:秘密武器

此章黑色敌军会用飞船骚扰，多配弓箭系部队即可，发展到能建造箭塔时就可以考虑反击了。本章难度简单,建筑最高三十刀级,部队最多十一人。

第五章:山中魔物

一开始我方与其他三家电脑被中间的山脉分隔开，岩人能力一般，需要注意的是山中的飞龙,用骑士配合弓箭系应该能解决(它会自动重生)。在西南角有一只剑士部队,只要用探险者靠近就会加入我方。本章建筑最高二十九级,部队最多十一人。

第六章:王者的迷思

一开始就用所有部队灭掉北方的蓝色,回军防御,待东方的绿色前来进攻,用地反击战术打持久战不难灭掉。其间用骑兵部队偷偷干掉东北方黑色的几座箭塔,灭掉绿色后,调集氖军队,与黑色决一死战吧。胜利属于你。本章难度普通,建筑最高九十九级,部队最多十三人。

第七章:吟游诗人

本章由于人口不会增加,因此不用发展内政。一开始调集所有的部队,配合吟游诗人(有他在的部队能够收降野外的怪兽),就在基地附近就能找到一大堆怪兽加入(其中以骷髅兵最好用)。当觉得有足够的实力后,(最少7队)挥军去西北角,那里有本游戏最强的部队——龙。先用收来的怪兽轮番攻击，生命力不够就后退休息,换一队上。本族军队用弓箭辅助,只要你的耐性好,收到它不成问题。收到一条后,让它原地休息用它后出来的龙对攻,本族 军队辅助,很快就能组建一只强大的龙军团,嘿嘿!本人用3条50级的龙很轻松就推掉了西南方的黑色。本章建筑最高二十九级,部队最多十三人。

第八章:布偶军团

本章由于敌方拥有级极大提高能力的布偶装装备，天装备后能使用远程火球攻击。因此不可用骑兵强攻，最好装备一只用商人买来的布偶装装备的隐忍部队。待角的绿色攻击东南角的蓝色时突袭绿色主城，没有主城的绿色将与蓝色爆

发一场大战,而我方只需灭掉胜利的一方就行了。本章建筑最高三十九级,军队最多十三人。

第九章:城塞之岛

本章攻击顺序为北方的绿色，东北方的蓝色，对东方的黑色采取围而不攻的战术。在基地东北角修建所有的箭塔。用鸟人的黑色控险者的周围修炼,鸟人就会杀死对方。用不了多久,黑色就会向你宣战,放弃防御全军攻击,而你只用打一场防守战国一场追击战就可大获全胜了。本章建筑最高四十九级，部队最多十三人。

第十章:孤军

本章所有电脑结盟。并会很快攻击你一家,所以除修建住宅以外,不用发展,集结所有兵力防御，用步兵和弓箭系配合箭塔防御，而骑兵在成功防御住对方的攻击后,按照绿色,蓝色,最后黑色的顺序灭掉他们就可以了。我觉得难度一般,不知道提示怎么会认为是非常困难?本章建筑最高三十九级,部队最多十一人。

第十一章:死亡终结者

本章人口不会。修建任何建筑都不需要。用配上红色玉石的国王(死神骑士)按照蓝色、绿色、黑色的顺序攻击对方主城可说是无敌的,由于攻防太高了,在攻城中还会有其他部队加入你,将其顺基地防守。本人一共用 3 天时间(游戏中的记时)过关,过关时军队数七十我人!本章建筑最高九十九级,部队最大十一人。

第十二章:疯狂军团

本章西北方的黑色只能用疯狂来形容 ，本人用了所有方法，也不能与其对攻取胜。唯一的方法如下:在第一天大约十九时左右,黑色会去灭掉西南的蓝色,这时将你的部队尽可能多的装备成骑兵类快速部队。并移动到你与蓝色中间偏下的那块大陆。在黑色进攻较近的绿色时,将军队移动到蓝色基地所在的旧址,在黑色灭掉蓝色向你的基地前进时,全力攻击黑色的主基地,可以很顺利的取得胜利!不知各位还有什么其他的方法没有?本章建筑最高九十九级,部队最多十一人。

第十三章:宝石的魔力

本章可以利用骑士的高机动性围着黄色的主城攻击，体力不够就撤退，恢复后又来,士兵的恢复速度远大于建筑,所以推掉黄色基地问题不大。然后再退基地训练，等到绿色进攻黄色时全军攻击绿色的主基地，只要推掉绿色的主基地就能取得胜利,不用与绿色强大的军队打硬仗了!本章建筑最高九十九级,部队最多十三人。



第十四章:超级强国

本章基地在南方,向北不远分为三条路,将领主馆修在中间,方向南北成一条线。在旁边偏南修建所有的箭塔和炮塔。游戏一开始会有一只飞兵加入我方,不久北方的黑色就会灭掉旁边的绿色。这时将你所有的步兵系和远程系部队调回基地,骑兵系部队分成两队,在基地北方的江西两条路上布阵。不久黑色就会全军向你进攻。用基地守军牵制敌军的骑兵部队,用骑兵从两翼包抄敌军的远程部队,只要干掉远程部队,胜利就不远了。本章建筑最高九十九级,部队最多十一人。

第十五章:同盟军之战

本章人口不会增加,敌军不会显示,本章为最终章。本章一开始,就会有许多以前的敌人加入我方,经绍死神骑士、主教等。将所有人集中在主基地。在基地北方重点修建箭塔或炮塔防守,东西方少量防御即可,南方一般无人进攻。不久后,依次会有数队野人、岩人和飞人前来进攻,守住,而且最好不要损失部队!成功防御后就该我们反击了。先用飞兵去西北方探探路,可以看到在敌方主基地不远集中了大堆的敌人外围部队此出来个个击破,最后将部队队形调好,打一场大会战,不要担心部队的伤亡,这是不可避免的,只要全力干掉敌人的国王,胜利就一定是属于你的了!建筑最高九十九级,部队最多十五人。

一点心得

1、将住宅修在前线,被敌方破坏后人口不会减少,而且可以再建筑。只要造好一处住宅就能得到一个人口,用这种方法可以快速增加人口(人口不能增加的关除外)。领主馆也可这样办理,就是造价太高(100 木材,250 石料加 10 钢材)。

2、游戏提供了部队自动控制的功能,没事是可以交给电脑控制,不过队长一定要先选好,不然他可能将部队带到敌人基地里去训练(比如狮子座)!各种队长的性格如下:

双鱼:浪漫主义

牡羊:极富正义感,单纯开朗(当国王最好)

山羊:努力,有耐性

天秤:虚荣,乐观极度冷静

巨蟹:爱撒妖,自我主义,重人情义理

双子:易冲动

狮子:自信,强势

水瓶:强势,主观

金牛:保守,认真

天蝎:不服输

处女:仔细,敏感

射手:直来直往

3、游戏中有一些野外的怪兽或生物可能会加入你,用好他们往往能降低本章的难度!比如龙一级就有3000的生命力,而九十九级的国王也不过1016的生命力。

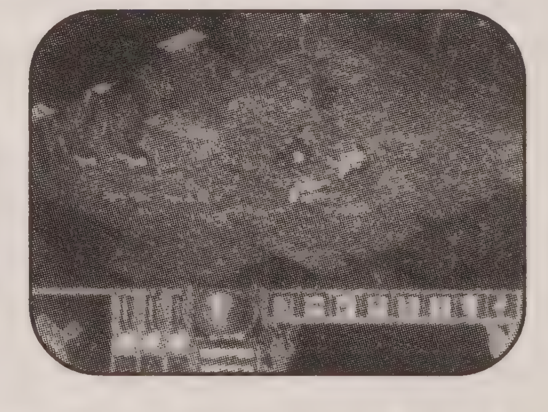
仕　魂

第一关

主要内容:1. 找寻面具,并得到出魂咒文符。

游戏一开始是在明的故乡，美丽的故乡遭受严重破坏。明还未从悲伤中恢复过来,就要移动到画面的上方。上方的门被锁住而无法进入,在门右边有尤力和三武郎。尤力会告诉明这段时间发生的所有事情,并送明玻璃剑、钥匙和一块面具。然后,三武郎就加入明的队伍。得到玻璃剑后,首先必须将剑装备在明身上,再进入旁边的门,开始对付拳法师、蝙蝠和骷髅兵。

打倒敌人后,往西南方的门离开,会发现一扇门和通往东边的出口。为了让明练功升级，必须进入房间与敌人作战。由于敌人很多，千万要注意不被敌人围攻，最好的方式就是打带跑，一边把敌人引诱过来，加以攻击；一边跑给敌人追。当移动到通往东边的路时，会发现另一扇门，进入后会看到大环国士兵与骆明士兵交战。上前与大环国士兵交谈，大环国士兵会说他们已经无法再撑下去，要求明帮忙。跟他们一同打败骆明士兵后,士兵为感谢明会加入成为夥伴,并赠送「出魂咒文符」,以后就用这道符把他们召唤出来。接着再往东边继续走到下一关,在移动的路途中,最好尽量打倒所有出现的敌人,这样才有足够的经验值升级。



第二关

主要内容:1. 收集萧鹭棒和黄土火后,再收集面具。2. 用处容符杀掉疫神后,获得偃月刀。

在本关开始的地方再往前移动一点，会出现往西北方和东北方的通路。先往东北方走,会碰见移动速度相当快的鬼兵。因为敌人移动速度快,攻击上与他们隔一段距离较为安全。打倒这些敌人后,打开画面上方的门会出现另一批敌人,这些

敌人都是在前一关就打过照面的鬼兵,应不会被难倒。在这些敌人中,有一个死后会交出黄土火,务必得到它。此外,可发现西北方有一道门,现阶段无法进入。

走回原点,往刚才没去的西北方移动,通过西边的路,往西北方移动后,再往北方下去,会出现拳法师与无下半身的鬼兵。打倒他们后会捡到一根红棍子,这就是萧鹭棒。萧鹭棒必须与黄土火一起使用。既然两者都收集到了,就从取得萧鹭棒的方向往西北方移动。看见日晷后,去按它一下,就会得到面具。

再来,就去打疫神了!他杵在拿到萧鹭棒的房间南方。如果太早或一开始就去找他的话,他会告诉你以人类的力量是打不过他的,然后就不理你了。这时千万不要惹他,直接往上走,打倒上面房间里的敌人后,会捡到处容符。拿着这张符回疫神那儿,把符丢向他,就能打败他,并且得到偃月刀。拿到偃月刀后,就可移动到连接下一关的地点。还记得之前拿到黄土火的地方,有一道打不开的门吗?现在将滑鼠移动到这扇门前,门就会自动打开,在这里只要顺路走下去就可到达下一关。

第三关

主要内容:1. 把地图上的四个机关打开。 2. 将天之符与地之符拿到庙里去,得到面具。

在这关一开始就会看到大环国的士兵,他会诉说天、地之符的故事,并告诉明他想加入队伍。天、地之符在地图上就能找到,但两张符不在同个地方,因此须花点功夫和耐心才能得到。拿到天、地之符后,把符送到庙里,就可得到面具。

想要前进到下一关,还必须开启四个机关。这些机关隐藏在地图里,必须仔细寻找。四个机关全打开,并得到面具后,就能移动到下一关了。

第四关

主要内容:1. 救活李白。2. 利用青文符得到 666 符。3. 拿水瓶到水井取水。

本关会出现许多未看过的敌人,这些敌人的功力较先前几关来得高,而且这一关补 HP 的药也比较少,因此最好以慢慢绕外围的方式行进,避免直接穿越中央。又由于敌人的攻击方法是全体性攻击,所以采引诱法来攻击他们会比较理想。

在这关一开始的地方,会看到一个人,他就是李白。想救他,必须得到复活水晶球,要得到复活水晶球,必须往东方直走,之后会发现一座城堡,打开门就会看到装饰着绿色水晶球的石碑。这水晶球就是复活水晶球。在石碑上按下滑鼠键,明就会用刀打破这石碑,并取下复活水晶球。不过,沉睡在一旁的虎神却会被吵醒。这虎神蛮强的,但移动速度较慢,所以可边逃边打,比较有胜算。经过一场恶斗后,



虎神会认输，并声称要一辈子守护明。接下来，把复活水晶球交给李白，当李白精神回复后，会说出有关干支书的事。这时候明必须去找到四天大使棺里面的符，并利用它来得到干支书。四天大使棺在地图的最东边，往四天大使棺的路上会经过墓地，碰到很多敌人，因此通过这条路时要特别小心。在棺材旁，会看到青文符，拿青文符去打破干支书的封印吧！石头的封印在与虎神战斗的位置西方，在石头上按下滑鼠键，石头就会碎掉，并且出现三张666符。666符会使敌人陷于混乱状态，并互相残杀。不过，它们可是有使用期限的，过了第六关就失去作用，所以看准时机就要赶快用！

在第四关最后还有一件事要做，就是得拿到一只水瓶，这水瓶在南方的墓地，战斗后可得到。取得水瓶后，往反方向移动，会发现一口井，这时候将水瓶移往水井的位置，水瓶就会装满水，这样就可以进入第五关了。

第五关

主要内容：1. 把青召旗和红召旗送回庙里，得到青红剑。 2. 开启监狱，得到防具。 3. 拿到面具和冰之钥匙。

这关一开始就会出现大环国的士兵，要明去找青、红召旗。最好先去找青召旗。青召旗在地图的左边，这条路蛮直的，因此只要不东张西望就很容易找到。在找青召旗时，会出现相当多的敌人，同样地请搬出引诱大法来打倒他们吧！红召旗则在与青召旗完全相反的位置。收集好青、红召旗后，将这两面旗送回庙里，就可得到青红剑。

庙的北方会出现可以进入森林的路。森林里有座监狱，监狱外有敌人看守，干掉敌人后，再按1、5、4、2、3（由左边算起）的顺序打开监狱的门。门打开后，里头那些大黑汉会跑出来，拼死搏斗一番就能拿到防具当慰劳品。

再来，拿第四关的水瓶往起点东北方走，走到底会看到一张书桌，用滑鼠在上面一按，就会出现冰之钥匙和面具。拿到这些东西，就可以移动到下一关。

第六关

主要内容：1. 利用666符使敌人混乱；利用空中雷打败石龙得到面具。 2. 拿到左飞鹰族与右飞鹰族，再得到单鹤护甲。

在出发点往西北方移动，会出现通往西北方和东北方的两条路。首先往西北方前进，再往南方直走下去，接着往西方移动后，再往东方前进，这样就会到达一处透露着光线的石缝。在这里按下滑鼠键,进入石缝中。打败周围的敌人后,再去碰祭坛，他会告诉你是中了陷阱，并跑出一群石龙。这时候最好尽快移动到角落处，利用魔法打击敌人，干掉所有敌人后可得到面具、左飞鹰族与右飞鹰族。如果顺利得到后两件东西的话,他就会送你单鹤护甲,然后幸福地升天去。

第七关

主要内容:1. 得到两颗地心。2. 将东门符送到井边,得到面具。3. 将手翰送给阿月。

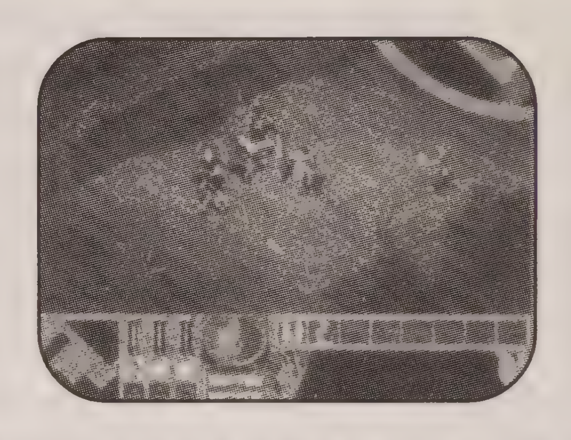
在一开始的地方打开门就可看到往西北方的路、西北方的门、东北方的路与东北方的门。首先移动到西北方的路，在这里可以看到已死去的大环国士兵被黑暗力量控制成为鬼弓手。这些士兵的攻击方式主要是利用弓箭，因此可以远距攻击的方式做掉他们。在对付这些鬼弓手时,有一些地狱鬼也会跟着出现,他们的功击力不弱,命中率也顶好,边闪躲这些地狱鬼,边做攻击会比较好。再继续往下走,会出现一大堆的鬼弓手来招呼你,你当然也就不用客气罗！接着往东边移动,会看到中央有个关着的门。这个门底下会冒出火焰，HP 快耗尽的人，先灌药水再说吧！打开东边的门后,会看到一些死去的大环国民和敌人的尸体。在这里先将敌人打败后，再去碰尸体，就会从尸体上掉下一份手翰，先把这东西收起来。现在绕回起点去,往西北方的门前进。在这里会看到一扇被锁住的门,这门的钥匙只要拼命与敌人对战,就很容易捡到。拿到钥匙后,进入房间。在房间里可以看到惨不忍睹的死刑犯尸体和一张慈祥的面容。在面容上按一下滑鼠键，这慈祥的人就会加入成为夥伴。 最后再回起点,往西北或东南移动都行,因为这两条路是相连的,所以不管往哪个方向都一样。当看见井的时候，也会发现有一块面具，但因为井太深，无法拿到面具。这时候，利用东门符(在有喷出火焰的房间周围捡到)就能拿到面具,然后就可以到下一关了。

第八关

主要内容:1. 得到青帝将军、白帝将军、红帝将军、黑帝将军。2. 得到面具。

这关的重点就是找出青帝、红帝、白帝和黑帝四个将军。如果找不到，就无法开启出口的门。另外,面具会跟着青帝将军一同出现。当你努力游走各处时,会发现一把剑插在棺材上，这剑可以拨出来，但是拨起来后，会出现大批敌人，千万要小心侍候他们。

第九关



这一关没什麽特别的内容，就在这里练功升等吧！

第十关

主要内容：1. 打破八大武器库(子、丑、寅、卯、辰、已、午、未)。

在这关必须打破八个武器库。这些武器库都是锁住的，想打开它们，必须找到与子、丑、寅、卯、辰、已、午、未相关的八张符才行。为了接下来的两个关卡，在这一关要打点好足够的装备。

第十一关

主要内容：1. 取得阿胶。 2. 将地狱鬼封印杀掉，得到球。

和村长说话，村长会告诉你，这村子受到诅咒，所有的村民都已经离开，只剩下自己一个人孤零零地守着这个村子。所谓的诅咒，就是敌人使村子一直刮风，村民无法点燃祭坛的蜡烛，因此无法将守护神请来。所以，村长拜托明将敌方的主谋者杀掉，再带来他身上所佩戴的球作为证明。听完这一串话后，开始找寻主谋吧！这关有相当复杂的迷宫，迷宫底部有十二个不同的房间，其中只有四个房间是安全的，剩下的八个房间会冒火焰，相当危险。如果有门打不开的话，钥匙一定是在中间主谋者的身上。主谋相当强，跟他硬碰硬正面对战是自讨苦吃，动动脑筋设计陷阱比较省力，利用阿胶将他封印后再杀掉，就能得到球了。

第十二关

主要内容：1. 封印八个骨兵，进入贞农所在的房间。2. 获悉所有秘密，打倒贞农。

在这最后的一关，一切谜团终于要揭晓了。当然，也因此很不容易过关。贞农在地图中央，没有门的地方。想进入那房间，必须先找到有插着八根柱子的房间。当玩家找到这房间后，必须由八点钟方向的柱子开始，顺时针点亮火柱。如果点火的顺序有误，点到最后一个时，会燃起熊熊大火。正确点燃火柱后，就会瞬间移动到贞农所在的房间。一旦进入房间，就无路可退了，势必展开一场殊死战。

贞农除有许多石龙助阵外，还会不断增加自己的生命力，并利用自己所拥有的魔法做攻击。除非你是活腻了，才想与贞农做近距离战斗，尽量用环绕的方式慢慢攻击他，胜利终究属于你。

西风狂诗曲 2 – 暴风雨

1273 The Magician 5/10　在“安他历亚”大陆中最强的国家 –“番迪来建”王国正式设立新国王 –“番迪来建、李察”。登基典礼后不久，“番迪来建”王国旧国王的长女和二女逃亡至边境投靠有名的怪侠 –“莎伦、哈斯特”，故事一切由这位逃亡中的公主开始。

由零开始

“番迪来建、李察”登基典礼完成后不久，“番迪来建、伊莉莎白”从一位修女中得知新国王意欲诛除异己，于是，伊莉莎白和妹妹“番迪来建、玛连”及女仆“奥斯汀、歌坦娜”一起逃亡，但是，当她们逃亡至“番迪来建”和“克题丝”边境附近时，李察的追兵赶至，于是，她们只好和李察的追兵交手。

敌人阵营：

野狗　x　3　　艾力士　　伊力士　　苏珍　　步枪兵　　佣兵

我军阵营：

莎伦、哈斯特(Level 70)　　伊伦（Level 60）　　番迪来建、伊莉莎白

番迪来建、玛连　　奥斯汀、歌坦娜

战法心得：本章的地图分成两个部份，莎伦、哈斯特和伊伦，番迪来建、伊莉莎白，番迪来建、玛连，奥斯汀、歌坦娜分别在各边的地图。由于伊莉莎白、玛连和歌坦娜的起初等级只有十，而敌人的等级则在二十等级以上，所以，各位玩家在初期对战敌人时需要避重就轻，避免和敌人正面冲突。先将众多位女角移动至后方储存 SP 点数用作使用魔法攻击之用，而莎伦、哈斯特和伊伦则以最快的速度移动至伊莉莎白那一边的地图，为她们截击敌人，最后，当然是留下最后一击给她们。

战后记：战斗结束后，莎伦、哈斯特将伊莉莎白等人带回“勇士坟墓”。在“勇士坟墓”中，伊莉莎白等人为了复仇而开始了个人的修练。在开始训练前，伊伦将会为大家介绍如何使用训练所。训练所其实是游戏中的育成部份，在这个育成画面中，(Adventure)是一个城镇模式，在城镇模式中玩家可以选购武器和物品等，其中有一些特别的修练地方也从这个模式进入。(Training)便是训练所，在训练所中会分成四个部份，分别是 (Battle Training) 战斗技术训练，(Magic Training) 魔法训

练,(Tarrot Application)塔罗卡,和休息(Relaxation)。(Management)主要用作将众多位女主角分开组合训练,而(System)则用储存、加载及离开。

盗取塔罗牌

当各位玩家为王女们修练时,建议为她们进行基本训练(Normal)提升等级和生命力。当完成了一段训练后,莎伦为了测试她们的实力,于是,决定了潜入雷奥斯,盗取塔罗牌。另一方面,雷奥斯男爵因为得知莎伦将会潜入家中盗窃而大感苦恼时,突然有一位圣骑士出现并出手帮助对付莎伦。出手相助的圣骑士便是凯萨琳,奉命到来捉拿莎伦的女骑士。

敌军阵营:

凯萨琳　　魔法师　X 2　　步枪兵　X 2　　佣兵　X 6

我军阵营:

莎伦、哈斯特、番迪来建、伊莉莎白、番迪来建、玛连、奥斯汀、歌坦娜

战法心得: 本章的地图同样分成两边,莎伦的那边有四个剑士守护,而另一边则是余下的敌人,敌人的实力一般,但是,玩家千万要小心,因为王女们的实力太。,这时,当然是使用歌坦娜的"Power UP"魔法去提升战斗力。小心留意凯萨琳的行动,只要利用王女们和莎伦封杀她的移动位置,然后不断使用魔法即可消灭敌人。塔罗牌主要用作学习新的魔法和提升属性,但是,塔罗牌的修练比起一般的修练更快增加疲劳度,所以玩家需要小心留意。第一张卡片能学习"DNA Change"这种魔法。

战后记: 成功夺取塔罗牌,一行人便回到勇士坟墓,在勇士坟墓里,大家讨论着为了这一张塔罗牌而需要战斗大为讨论,但是,经伊伦解释塔罗牌的用途后,王女们才得知错怪了莎伦,然后,王女们随即开始新的修练。

白金翰公爵之役

正当莎伦在温室赏花时,伊伦突然出现并报到消息。有消息指出白金翰家门向李察提出反旗的消息,提出反旗的原因不明。但是,白金翰家门的叛乱对于王女们制造了有利的优势。于是,召集了众人在大厅中商议,决定前往帮助白金翰公爵,和李察的部下打仗。一来可以增加反李察的势力,而且亦可以削弱李察的势力,于是一行人前往白金翰的府第。

敌军阵营:

第一战

野狗 X 5　　魔法师　X 1　　步枪兵　X 2　　佣兵　X 3

第二战

苏珍　艾力士　伊力士　野狗 X 3　魔法师　X 1

步枪兵　X 3　王国士卫 X 1

我军阵营:

莎伦、哈斯特、番迪来建、伊莉莎白、番迪来建、玛连、奥斯汀、歌坦娜

战法心得: 本章共有两个战场,第一战的战场在草原,虽然王女们已经有一定的实力,但是玩家也要小心留意她们的生命力,莎伦最好储存大量 SP 点数用作回复众人的生命力之用,众王女也可以乘此机会提升等级,敌人的魔法师当然使用莎伦快速上前一击必杀,免得被魔法师使用集体魔法攻击王女们。

第二战的战场在白金翰府外的桥开始,敌人较草原的强多了,这时玩家可以移动至后方储存 SP 点数,使用魔法中距离击杀,而莎伦同样储存大量 SP 点数用作回复众人的生命力,需要注意的是"王国士卫"生命力较高,先用莎伦削减其生命力较容易消灭,最后,当然是解决苏珍,留意其火系魔法即可。

在这战中玩家可以得到教王塔罗牌。

战后记: 当消灭完敌人后,白金翰府已经惨被大火烧光了,这时伊莉莎白提议进入府内搜查生还者,玩家可以自行决定进入与否。笔者选择了进入,于是,一行人入内搜查。在白金翰府的大厅中眼看的所有物品完全烧毁,但是,有一个少女呆呆地坐在深处,上前交谈之下,原来是白金翰的千金－"白金翰、奥菲莉"。这时玩家可以选择使用那一种方法将"白金翰、奥菲莉"带走,玩家可以自行选择。回到勇士坟墓里,和伊伦商讨了关于"白金翰、奥菲莉"的事后决定了让她一同住在勇士坟墓中。

海上大激战

在一朝早的清晨,突然间在莎伦的房间中出现了一个修女,这时玩家可以选择用什幺态度响应,而笔者选择了进错了房间。仔细一想时莎伦想起这是自己的房间时,将会再有两个选择,笔者选了和她理论。莎伦猜测和伊伦有关系,于是,便召唤伊伦来导出一切。和伊伦交谈一番后,得知这个修女是圣女罗克雷奇雅送来的。当和一众美女修练后,有一天,阿米高商团的主人巴加委托我们消灭海盗。委托的内容说最近在达卡马近开经常有海盗出现,希望能帮忙消灭海盗,于是,莎伦召集众人前往达加马消灭海盗。但是,玛连和琳娜对商人的态度各持己见,此时,玩家需要选择帮助玛连和琳娜,这个选择对于各女角的好感度有影响。

敌军阵营:



佣兵　X 2　　步枪兵　X 6

我军阵营:

莎伦的修练四人小组

战法心得: 本回的敌人大部份是拿步枪的, 建议玩家在队伍中一定要有"琳娜",因为"琳娜"有一种名为"祈祷"的技能,主要是使用一点 SP 点数便可以使用光系魔法,假如玩家在"祈祷"中使用出"日光魔法"时,在场可见的敌人实时全部消灭,可以说是一种相当好的技能。即使不使用"祈祷"这技能,也可以在大后方储存 SP 点数,使用全体魔法即可。

战后记: 成功消灭了海盗后, 在船上发现了一位少女, 交谈下得知好名叫"莎德",是特吕大商人新巴得的独生女, 于是, 美少女战团再添一员, 另外, 在战斗一得到了塔罗牌"The Emperor"。

圣骑士－史宾莎、凯萨琳

在雷奥斯男爵府第一战中战败的凯萨琳为了捉拿莎伦, 于是联同数个圣骑士, 一同夜闯勇士坟墓。 到了晚上, 伊伦突然和莎伦说有一班圣骑士入侵勇士坟墓,更说在这班圣骑士中有一位可造之材,于是莎伦将全权交给伊伦处理。

敌军阵营:

凯萨琳　　野兽　X 1　　佣兵　X 2　　步枪兵　X 1

我军阵营:

伊伦

战法心得: 本章的战斗可以说是强弱悬殊, 各位玩家不要误会, 强的是伊伦,弱的是敌人, 所以, 本战可以说是事件战斗, 玩家绝对可以轻易胜利。假如玩家想早点结束战斗的话,可以储存 SP 点数出绝技一口气解决敌人。

战后记: 在这强弱悬殊的战斗下,"史宾莎、凯萨琳"理所当然地被伊伦捉住。原来,"史宾莎、凯萨琳"是"彼得罗斯特"中最强的剑士, 及后因内战而逃亡至"番迪来建"当圣骑士。到了第二天, 经过伊伦一晚的神秘调教下, 在莎伦的面前出现了另一个凯萨琳, 虽然对莎伦的态度不太好, 但是对伊伦却唯命是从。另一方面,在番迪来建某一个神秘的地方中, 李察和三个幕后黑手讨论着对付王女的问题,这次, 李察在特吕国那里取得新型的重装甲坦克和个人用的强化装甲, 其威力足以以一敌百, 而且那三个幕后黑手更想到利用王女的两个弟弟设下陷阱, 准备对付王女。

陷阱

经过一轮修练后，伊莉莎白和玛连到了勇士坟墓附近的村庄酒店闲逛。在村庄酒店中，伊莉莎白听到一些小道消息，她的王弟现在被困于塞德屯要塞里，虽然明知是陷阱，但是伊莉莎白仍然坚持去塞德屯要塞，于是一行人便随即前往塞德屯要塞。当玛连回到勇士坟墓向众人道出一切后，这时玩家可以选择如何制止她们吵架，笔者选了"不是谁的错，快去追查"，于是众人立即前往塞德屯要塞拯救伊莉莎白。

敌军阵营：

第一战

艾力士　　伊力士　　魔法师 X 1　　强化士兵 X 2

第二战

苏珍　　艾力士　　伊力士　　步枪兵 X 5

我军阵营：

第一战

自选五个少女　　莎伦、哈斯特

第二战

莎伦、哈斯特　　安妮玛德莲娜　　番迪来建、伊莉莎白

番迪来建、玛连　　奥斯汀、歌坦娜

战法心得：这回是连续的战斗，中途是不能储存进度的，请各位玩家留意。第一回战中出现的全是强劲的敌人，每一下攻击也可以损害少女们千五至二千生命力，所以在编排队形时要留意，将防御力较高的排在前列。基本上在最后方储存大量 SP 点数较有利，而莎德和琳娜不时使用的绝招气功拳可以给予敌人较大的伤害。玩家最重要是小心强化士兵的攻击，因其战斗力对于王女们有极大的威胁。

当战斗结束后，苏珍已经将昏倒了的伊莉莎白带了上飞船，正当众人绝望之际，突然在天空中出现了另一艘飞船，那一艘飞船慢慢地降落，并且出现了一个凯西尔帝国女军人，这位女军人名叫做"安妮玛德莲娜"，奉凯西尔帝国皇帝克丽丝之命保护伊莉莎白。于是众人立即乘搭上飞船追捕苏珍。第二回战斗要小心，因为伊莉莎白身处于敌人群中，而且这回的失败条件是伊莉莎白死亡，所以玩家需要以最快的速度上前救援伊莉莎白，而伊莉莎白同样要以最有利的位置汇合莎伦等人。基本上，这回只要伊莉莎白能汇合莎伦等人，游戏已经胜算在握，移动伊莉莎白时留意敌人的步枪兵。

战后记：在凯西尔帝国的空军帮助下，众人成功拯救了伊莉莎白，于是众人一

同乘坐飞船回勇士坟墓。

索兹别里之危机

正当莎伦在享受美味的茶时，伊伦报告索兹别里发出了危机之信号，于是，莎伦立即召集众人商议一同前往拯救索兹别里。索兹别里的领主提雷家的曹艾是一位凭着个人实力攀升至将军之人，而且，莎伦和曹艾更是莫逆之交，于是，莎伦决定前往索兹别里拯救曹艾。到达了索兹别里后，得知李察准备进攻这里，和曹艾商讨后得知这次由十人中的战车长“米哈仪”和情报员“苏珍”一同攻击索兹别里。当问及敌人何时到达时才知道，敌人现在已经到达战斗随即展开。

敌人阵营：

苏珍　　米哈仪　　艾力士　　伊力士　　装甲坦克车　X 1

空中战斗机　X 2　　强化装甲兵　X 3

我军阵营：

自选四个少女　　安妮玛德莲娜　　莎伦、哈斯特

战法心得：这回战斗的敌人对于一众王女可以说是无法抗衡，单是一架装甲坦克车已经足以击杀一位王女，再加上强化装甲兵的高攻击力和防御力，敌人的前排阵绝对足以在十分钟之内消灭所有人，而且玩家更加不要忘记在空中还有两架空中战斗机。所以，假如王女的训练不足的话，不如使用莎伦的魔法攻击。首先将所有王女编排在后方，安妮玛德莲娜储存 SP 点数用作使用技能 – 搭乘空中战斗机消灭空中的敌人，而莎伦则站在装甲坦克车前方防御它的攻击，然后储存六格 SP 点数使用 – 冰系魔法“Ice Storm”将敌人一口气消灭，这样即可以将伤亡减至最少。在这里先补充育成部份的训练方法，在初期，玩家应该集中提升王女们的等级，因为等级提升的同时，所有的能力值亦可以一同提升，对于杀敌有极大的帮助。而且，为她们选购良好的装备也是一个不错的方法。

战后记：当成功消灭敌人后，在索兹别里都市广场中成功捕捉了苏珍，这时玩家可以选择释放与否。回到索兹别里领主的餐厅中，曹艾感谢众人的帮助解取了索兹别里的危机。及后，曹艾说时机已经到了，提议组织一个反李察同盟，然后组织一个马戏团，走遍番迪来建全地四处说服各地的贵族加入同盟。玩家可以选择对这个主意的不同反应，对各王女们有不同的友好度影响。最后，马戏团取名为 –“暴风雨”。而曹艾将会在房间内教到莎伦如何说服贵族们，玩家在此自行选择答案。在这里，玩家可以获得塔罗牌一张。

公演 – 亚泰莱代要塞

莎伦接受了曹艾的提议后,所有王女们开始加紧练习表演项目。此时,玩家可以选择观看那位王女的练习,观看那位王女的练习可以提升对那少女的好感度。

当大家准备好一切后，决定了第一次公演的地方在亚泰莱代要塞，而那地方的领主是哈沃德子爵,莎伦也开始准备说服这地方的领主。

第一次公演正式开始后，玩家有三次机会选择玩那一个游戏，当成功完成了游戏即可以获得金钱。另一方面,莎伦也开始去说服哈沃德子爵,成功与否只会影响同所有王女们的好感度，所以，即使失败伊伦也会帮助玩家成功说服哈沃德子爵的。 但是,当成功说服了哈沃德子爵后,会有一封威胁信给哈沃德子爵,信的内容主要是说哈沃德家的地下有炸弹,于是,莎伦立即联同歌坦娜前往救援。

敌军阵营:

强化兵 X 3　　忍者兵 X 2　　忍者手枪兵 X 1　　强化忍者兵 X 1

我军阵营:

莎伦、哈斯特　　自选四个少女　　怪侠 Z

战法心得: 这回战斗的敌人等级虽然很高, 平均有五十等级, 但是, 玩家不要因此而后退，因为敌人的防御力只有零，所以对于玩家来说正是提升等级的好时机, 而且更有怪侠 Z 的出手相助, 基本上, 玩家足以控制大局, 这回战可以获得塔罗牌一张。

战后记: 当消灭了阻挡的敌人后, 众人成功找到炸弹, 但是, 歌坦娜发现这是一个威力强大的炸弹, 于是, 众人立即离开地下室叫其它人离城, 而歌坦娜则留下来拆除炸弹。这时,玩家可以选择鼓励歌坦娜与否,最后当然成功解拆炸弹。

那天晚上，奥菲莉往找莎伦，奥菲莉会问莎伦记不记起第一次来这儿时的诺言,这时,奥菲莉会要求现在实现对她的诺言,玩家可以选择去或不去。

公演二 – 达卡马

由于第一次在亚泰莱代的公演非常成功, 于是, 今次决定到达卡马公演, 而且因为听说李察向达卡马领主渥莉侯爵派了特使，众人决定前往达卡马进行说得大战。 到了达卡马后,因为得到巴卡的帮助下和达卡马领主渥莉侯爵见面,但是,由于渥莉侯爵的态度举棋不定，所以，渥莉侯爵决定再邀请莎伦和卡来斯一同舌战。在这里玩家同样需要选择答案,成功与否只会影响对众王女们的好感度,即使失败了伊伦也会帮助莎伦说服渥莉侯爵，成功说服了渥莉侯爵后，众人便回到勇士坟墓。在冥想室中,伊伦报告从阿美高来了紧急联络,由于李察的得知阿米高商团协助王女而派遣军队攻击阿米高商团。因为阿米高商团提供大量资金给王女



们，于是，众人立即前往救助。

敌军阵营：

苏珍　艾力士　伊力士　魔将机　X1

空中战斗机　X 2　强化装甲兵　X 5

我军阵营：

莎伦、哈斯特　莎伦训练的四人小组

战法心得：此战可谓和时间比赛，因为敌人的实力绝不再和过往一样以团结力量击倒敌人。因为单是一架魔将机已经能消灭所有王女，所以，在选择人物出场方面，建议选用“安妮玛德莲娜，番迪来建、伊莉莎白，玛露莲、琳娜及白金翰、奥菲莉”。选用的原因是安妮玛德莲娜用作和空中敌人作战，伊莉莎白的实力平均可以和强化装甲兵一战，奥菲莉能防御强化装甲兵大部份的战力士（因 MR 较高），最后，琳娜能使用祈祷技能回复生命力和攻击敌人。排列战阵时紧记针对敌人的排阵，莎伦、哈斯特对面当然是魔将机，其余的怎样排列亦可。战斗方式和大战坦克车一样，以莎伦、哈斯特的魔法一击必杀。假如玩家不想这样消灭敌人的话也可以用安妮玛德莲娜的必杀技 – 英雄本色向魔将机不断枪击亦可，但是，笔者建议用此法时也为莎伦、哈斯特储存起 SP 点数以备危急之用。

战后记：战斗结束后，玩家再次捉住了苏珍，玩家可以选择如何处理，假如玩家决定将苏珍交给巴卡的话，将会出现另一段剧情，最后，巴卡会送火焰放射机给莎伦。

再遇

在书房中，伊伦会问莎伦应该使用一把更好的新剑，于是，伊伦会给三把剑供玩家选择，每一把剑的代表是领主之剑 – 巴斯塔刀，灭杀地狱剑 – 死亡剑（可以使用天地破灭舞），最后古代魔剑 – 古代魔剑。玩家可以自已选择使用那一把剑，而笔者则选了灭杀地狱剑。在花园中，伊伦报告圣地 – 圣秋里被李察部下 – 勘袭击，于是，莎伦立即召集众人商议，但是，众人感到为时已晚而不愿前往。这是一个增加对琳娜的好感度的附加任务，假如玩家选择琳娜为追求对象的话便需要选择跟琳娜去作战。到了第二日，同样出现了另一个对凯萨琳增加好感度的事件，话说李察这次向彼特罗斯特攻击，于是，众人开始商议协助与否，玩家可以选择去或不去，去的话可以增加对凯萨琳的好感度。这次，伊伦报告指出伯浦特家向李察反旗，于是莎伦再次召集众人，向布雷德普特进发。

敌人阵营：

第一战

头目 X 1　　装甲车 X 1　　老骑士 X 1　　带剑兵 X 2

步枪兵 X 3　　连发手枪兵 X 2

第二战

头目 X 1　　罗得宾　X 1　（生命力约 2xxxx）　　装甲兵　X 2

强化装甲兵 X 2　　空中战斗机　X 2

我军阵营:

第一战

莎伦、哈斯特　　莎伦训练的四人小组

第二战

莎伦、哈斯特　　番迪来建、伊莉莎白　　番迪来建、玛连

奥斯汀、歌坦娜　　安妮玛德莲娜

战法心得: 本回有二连战，第一战中，敌人的强度开始不及王女们的等级了，所以，这一战我们当然全力反击，建议四人小组中有琳娜、安妮。因为琳娜可以使用“祈祷”和绝技一击必杀攻击敌人，而安妮的“英雄本色”也是一个非常强劲的必杀技，所以，即使敌人有装甲车也不足为惧。而且，快速的攻势对于应付枪兵更有效击杀。第二回战可以说是事件战斗，因为最强的敌人只有一位 – 罗得宾，但是，他是不会主动攻击敌人，所以，玩家只要用莎伦、哈斯特储存 SP 用必杀技一击必杀即可，另外，玩家要留意空中的敌人，立即用安妮玛德莲娜攻击吧！！

战后记: 在这次拯救伯浦特家中，还有另一家海司汀出现帮助，威廉、海司汀本是伊莉莎白的未婚夫。现在突然出现，众所周知那个威廉、海司汀的目的是番迪来建、伊莉莎白。但是，伊莉莎白对于威廉一点好感也没有，最后，海司汀为了亲近伊莉莎白而邀请众人一同参加舞会。

公演三 – 布里德港

这次的说服对象是虎克家，虎克男爵是一位非贵族出身的领主，而且更是一位新兴的军事家，对于莎伦而言有莫大的帮助，于是众人便到达布里德港公演以及游说虎克男爵。到达布里德港后，虽然很容易说服了虎克男爵，但是虎克男爵向众人提出了一个要求，这个要求便是帮助他收服被李察的部下 – 兹娟占领了的兵工厂，于是众人立即前往收服兵工厂。

敌军阵营:

兹娟

我军阵营:

莎伦训练四人小组

战法心得: 本回战的敌人虽然只得一人,但是,玩家不要因此而掉以轻心,因为敌人的战斗力超高,一下攻击力有约一万之多,假如使用必杀技更能“一击必杀”。另外,玩家要留意,当兹娟面前有两个或以上我军时,兹娟便有绝大的机会使用必杀技,玩家最有效的对战方法当然是使用安妮的必杀技-英雄本色,因为需要 SP 点数不多,但是却有最大的攻击力,而且本回战斗不宜作耐久战,所以这个战法绝对是最有效的方法。

战后记: 战斗结束后,虽然未能捕捉兹娟,但是最终也能取回兵工厂,于是虎克男爵送了一把光线剑给莎伦。另一方面,伊伦得知李察将会有大批的武器在布里德前面的大海中交易,假如成功切断交易对于李察会有莫大的打击。于是莎伦召集众人商议,当谈论到武器是从特吕走私出来时,莎德面色大变,最后更一走了之,这时玩家有一个选择,玩家可以选择往找莎德或和奥菲莉逛街。

最后公演-巴兰港

莎伦在休息的时候,伊伦向他报告一些关于 H-BOMB 的事情,这时候歌坦娜也入内问道关于 H-BOMB 的事情,这时有选项出现该如何应对歌坦娜。

有一天,安妮在勇士坟墓附近的酒吧时,突然出现了一个神秘人,更把安妮催眠。于是安妮便回勇士坟墓暗杀莎伦。这是一场事件战斗,以莎伦的实力绝对轻易获胜,当安妮回复清醒时,莎伦只对她说了假话。

最后公演的地方是-巴兰港,巴兰港的领主是史丹利家,他是李察的支持者。但是即使是李察的支持者,王女也想一试,于是众人决定了立即前往。到达巴兰港后,史丹利侯爵送了一封信前来,要求能和伊莉莎白一谈,众人心知是一个陷阱,但是王女仍然坚决前往相谈,最后,王女也前去。

敌军阵营:

艾力士、伊力士 、苏珍 、克琳皮斯、连击枪手 X 3、王国骑士 X 2

我军阵营:

莎伦、哈斯特　　王女们六人小组　　怪侠 Z

战法心得: 本回战斗最大的敌人可以说是克琳皮斯,其等级有九十之高,而生命力则有五万几之多,而且他是使用黑暗系的魔法。但是这并不代表他是无敌的,因为他身处于第二层的战场中,玩家只要将莎伦储存足够的 SP 点数使用“阿修罗破灭舞”,这样克琳皮斯也无法施展其黑暗魔力。其余的敌人对于一众王女们没有

任何难度。

战后记：战斗结束后，再一次捉住了苏珍，这时苏珍会准备自杀，玩家可以选择拯救与否，而把史丹利拉说服的任务也失败。

天空堡垒升空攻防战

在番迪来建国内四处拉拢贵族组成了“反李察联盟”，其成员包括“索兹别里的迪雷家”、“亚泰莱代的哈沃德家”、“达卡马的渥莉家”、“武德必的武德必家”、“布雷德普特的伯浦特家”、“海斯汀司的海斯汀司家”、“布里德的伯浦特家”，番迪来建国发生内战相信将会是不久的事。在塔卡，克里皮斯正准备开动天空堡垒，假如克里皮斯成功开动天空堡垒的话，李察会增加很多的战斗力，于是众人立即前往阻止克里皮斯。

敌军阵营：

勘　　光战士 X 3　　克里皮斯　　连击枪手 X 1　　王国骑士 X 2

我军阵营：

莎伦、哈斯特　　莎伦训练的四人小组

战法心得：本回战斗主要分成两个连接了的战场，主战场中有勘和数个敌人，对于王女们而言，勘不是难缠的对手，但是，我们当然万事都要小心，储存 SP 点数让他吃必杀技吧！！另外，由于克里皮斯同样身处于第二层的战场中，所以玩家只要将莎伦储存足够的 SP 点数使用“阿修罗破灭舞”，将克里皮斯一剑击杀。

战后记：虽然王女们全力阻止天空堡垒升空，但是最终也让克里皮斯成功升空，于是为了和天空堡垒对战，便准备将勇士坟墓同样升空，但是伊伦却指出因还有危险的未知因素，需要再作检查方可使用。

回到勇士坟墓，伊伦说苏珍再次逃脱，众人坚持要追杀苏珍，但是，莎伦将会说出想让苏珍和她们一同行动，这时玩家可以选择是否让苏珍和她们一同行动，这个问题会询问两次。假如玩家选择追回苏珍的话，莎伦便会向苏珍表白。

天使装甲 – 伯岂尼阿摩

经过一番研究后，伊伦终于成功解开了埋在最下层天使装甲 – 伯岂尼阿摩的封印，但只有通过试炼的人方可以穿上天使装甲，于是众人立即前往试炼之场。

敌人阵营：

天使人偶　X 8　　伊伦

我军阵营：

番迪来建、伊莉莎白、番迪来建、玛连、奥斯汀、歌坦娜、安妮玛德莲娜、史宾

莎、凯萨琳、白金翰、奥菲莉、莎德、玛露莲、琳娜

战法心得：本回战斗主要和八个天使人偶战斗，天使人偶战斗力一般，但是她们胜在移动速度快，对魔法防御力较高。在此战中伊伦是敌人，各位玩家要小心其可怕的攻击力，建议玩家不要急于消灭天使人偶，利用天使人偶将伊伦阻挡前进，直至储存足够的SP点数将天使和伊伦一口消灭即可。

战后记：战斗结束后，因所有人都很有天份的关系，所以众人都穿上天使装甲－伯岂尼阿摩，于是，众人回到勇士坟墓准备一切，然后向天空堡垒和李察反击。

勇士坟墓升空防卫战

这次，李察先发制人，派遣了大派空中战斗机准备空中轰炸勇士坟墓，这时伊伦说他们也准备升空，但是需要一点时间准备，于是王女们一行人试一试天便装甲的力量而出发。在这里先和大家说明一下往后的战斗，由这一战开始起总共连战十四场，建议玩家先让电脑休息休息，否则当玩家杀得正眼红时"Hang机"便欲哭无泪。

敌人阵营：

第一战

空中战斗机（level 15）X 4

第二战

米哈仪　　装甲车　X 4　　兹娟　　魔法师　X 2

空中战斗机　X 2　　连击枪兵手　X 6

我军阵营：

第一战

番迪来建、伊莉莎白、番迪来建、玛连、奥斯汀、歌坦娜、安妮玛德莲娜、史宾莎、凯萨琳、白金翰、奥菲莉、玛露莲、琳娜、莎德

第二战

莎伦、哈斯特、番迪来建、伊莉莎白、番迪来建、玛连、奥斯汀、歌坦娜、安妮玛德莲娜、史宾莎、凯萨琳、白金翰、奥菲莉、玛露莲、琳娜、莎德、怪侠Z

战法心得：第一回战斗完全是让玩家练习如何使用天使装，使用天使装的条件是SP点数全满，所以，这回战的战法是－等，等待SP点数全满后，玩家便可以使用技能"天使变身/解除"变身成天使，假如要升上天空的话，只要选择"起飞/降落"即可。勇士坟墓升空成功升空后，凯西尔帝国克丽丝皇帝发信三天后通过塞德屯要塞进攻，为了让凯西尔帝国军成功入侵，于是将战力分成两边前往消灭两

边桥的李察军。第二回战开始后，她们将会被分成两边向桥攻击，先说说莎伦那边。莎伦那边有怪侠 Z 和三个少女出场，怪侠 Z 会自动上前攻击(送死？)，玩家可以不用理会，但是兹娟却是一个非常难缠的对手，所以这边最好按兵不动，消灭上空的敌人更好，而且当少女们变身成天使更是无敌。但是要小心兹娟的必杀技，因为她能攻破天使的防御网的，当然同样地杀之而后快。另外大家可以利用天使的另一个特色 – 无限 SP 点数，因为变身成天使后不能使用绝技，所以魔法便会成为主力的攻击武器，各位玩家只要有耐性的话，变身成天使后绝对是无敌。另一边战斗战况相近，因为王女们需要一口气和四架装甲车战斗，不等待变成天使的话，死伤无数将会是必然的事，玩家大可以以 (MR) 魔法防御力高的女角作防御，这样可以减少生命力的损伤。

十连战 Part 2

敌军阵营：

第二回

米哈仪　忍者 X 4　伯坦 FAX 3　装甲车 X 1　连发手枪兵 X 2

第三回

老骑士 X 1　魔法师 X 2　伯坦 FA X 3　连发枪兵 X 3

王国卫兵 X 3　带剑士兵(女) X 1　带剑士兵(男) X 3

第四回

察勒德　阿那斯它莎　忍者 X 1　老骑士 X 1　伯坦 FA X 3

魔法师 X 3　恢复师 X 1　连发枪兵 X 7　带剑士兵(男) X 1

空中战斗机　X 2

我军阵营：

番迪来建、伊莉莎白、番迪来建、玛连、奥斯汀、歌坦娜、安妮玛德莲娜、史宾莎、凯萨琳、白金翰、奥菲莉、玛露莲、琳娜、莎德

战法心得：第二回战完全是小试牛刀，敌人同样分成两边可连接的地图，众王女们可以主动上前消灭前方的敌人，然后再储存 SP 点数变身作天使，升空消灭伯坦 FA 的同时向米哈仪作最强的魔法攻击吧！！

第三回战同样是一些普通士兵，主动上前攻击吧！！但是，玩家需要注意王国卫兵的生命力极高，集中攻击即可，最后，当然是消灭空中的伯坦 FA。

第四回战开始起，王女们需要和李察的十中人战斗，这次，玩家和十中人的察勒德和阿那斯它莎，察勒德的主要攻击是使用强力的炸弹，而阿那斯它莎则是一

个使用冰系的魔法师。这回的战况和过往的一样等,但是,察勒德会主动上前攻击的,自们当然利用敌人阻挡他前进直至变身成天使,但是,玩家反而不要将玛露莲、琳娜或莎德变成天使,因为,只要消灭察勒德边的敌军后,使用玛露莲、琳娜或莎德的终极绝技向阿那斯它莎那边的敌人使用即可快速消灭敌人。

十连战 Part 3

敌军阵营:

第五回

勘　光战士　X 4　伯坦 FA　X 3

第六回

兹娟　忍者　X 5　伯坦 FA　X 5　强化忍者　X 3

第七回

卡来斯　魔将机　连发枪兵 X 5　王国卫兵 X 2

带剑士兵(男) X 2　空中战斗机　X 3

我军阵营:

番迪来建、伊莉莎白、番迪来建、玛连、奥斯汀、歌坦娜、安妮玛德莲娜、史宾莎、凯萨琳、白金翰、奥菲莉、玛露莲、琳娜、莎德

战法心得: 第五回战斗中最讨厌的地方是空中的伯坦 FA,因为以王女们的实力,只使用绝技也足以消灭地上的敌人,相反,空中的敌人需要变身后才可以攻击(或以安妮乘战斗机攻击),所以,各位玩家还是等吧!!

第六回战斗以中等速度进攻较好,因为敌军中有兹娟在,太快玩家不能及时消灭兹娟只有送死,太慢更加不用说,会成了刀下亡魂,所以,玩家以中等速度消灭敌人,然后,以绝技集体向兹娟攻击令她无法出手。

第七回战斗中玩家那边将会出现援军,但是,这回将会分成两个战场,一边战场有卡来斯,另一边战场则是魔将机,而空中的敌人交给援军即可。其实两边的战法差不多,主要是先让援军行动,然后所有人物等待 SP 点数上前使用绝技或变成天使战斗,但是,要小心魔将机攻破援军的战线,这时,使用伊莉莎白补上即可。

十连战 Part 4

经过一轮的激战后,莎伦等人终于到达了番迪来建城外,在城外已经看到烟火四起,为了将火灾引起的伤亡减少,于是,众人立即向番迪来建城进发。

敌军阵营:

第八回

罗得宾、克琳皮斯 、王国卫兵 X 3、魔法师团 X 4、连发手枪兵 X 2、强化装甲兵 X 4

第九回　　　　魔将机 – 亚伦达伊特

我军阵营:

第八回

前六个少女

第九回

莎伦、哈斯特、番迪来建、伊莉莎白、番迪来建、玛连、奥斯汀、歌坦娜、安妮玛德莲娜、史宾莎、凯萨琳、白金翰、奥菲莉、玛露莲、琳娜、莎德

战法心得: 第八回的战斗可以说是看运气，因为罗得宾的 SP 点数增加的速度极快，而且，当他有足够的 SP 点数时便会使用“Hell Fire”攻击玩家，一击大约能损害王女二万之多，后方更有强化装甲兵和魔法师团援助罗得宾，令到罗得宾战斗力大增，而且，自们最常用的时间距离战法在这战中更无法使用。所以，这次战斗当然是以普通攻击快速击倒魔法师团，然后，其中一人不断使用回复魔法直至其中一个人能够变成天使时，即向罗得宾和强化装甲兵施展物理攻击，最后，当然前往另一边的战场向克琳皮斯强攻。当完成第八回战斗后，玩家便会和最后的敌人魔将机 – 亚伦达伊特决战，魔将机 – 亚伦达伊特等级有九十，而生命力有十六万三千六百二十九之多，亚伦达伊特对魔法防御力极高，一般的魔法攻击难以伤害他分毫，所以，玩家可以使用一字长蛇阵的对付亚伦达伊特。首先，玩家先使用莎伦、哈斯特从正面直接向亚伦达伊特攻击，然后，众王女们在亚伦达伊特上下的横行排成一直列，以阻碍亚伦达伊特移动往另一排。不过要在莎伦、哈斯特那一个直行留一个缺口，以便莎伦、哈斯特可移到长蛇阵中，储存 SP 点数，这样，亚伦达伊特想怎样攻击也不能，玩家这时想如何(”鱼肉”)攻击亦可。(由于过份复杂，看不明的读者们就看图好了，免得被横行直行的搞乱头脑。)

战后记: 虽然成功打倒了亚伦达伊特，但是，李察仍然在生，于是，伊莉莎白立即问及关于王弟一事，这时李察诱骗伊莉莎白，成功捕捉了她，最后，更将伊莉莎白带到暴风岛去了。这时候，将会出现一个不同的分支，往后来的三场战斗将会是事件战斗，这三场战斗主要是和莎伦友好度最高少女发生的，这三场战斗因人而异，在此不作详细指示，完成这三场战斗后，故事就会终结，而且其五十多分钟的硬照结局也开始放映，其结局如没有任何必要，都建议玩家不要观看，假如引起玩家不适，小弟都无能为力。



NBA2000 完全操作手册

NBA2000 推荐使用 10 键手柄进行游戏，例如微软的 SIDE WINDER 或 CREATIVE 的 COPRA，玩家可以根据自己的实际情况自行配置按键，开始比赛后在 Controler setup 里可以设定，下面介绍的各功能键的作用，大家可以到该选项内对照。

基本操作：

up 上　　Down 下　　Left 左　　Right 右

DirectPass/Sw 显示各球员状态，进行切换 组合键：利用该键分别配合前 4 个键传球或切换指定队员，如：先按下 DirectPass 然后按下 Crossover 或 Pass 或 Shoot 或 Pivot 切换到指定队员。

Turbo 加速。

Playcalling 呼叫战术模式，该键配合其他键以选择战术（战术需到游戏中的 Strategy Menu 中设定），轻击该键则是呼叫队友掩护单挡。

Pause game 暂停游戏。

进攻时

Pass 传球(用方向键决定传球路线)。

Shoot 投篮(按住起跳，最高处放开出手投篮)，若位置合适，会有扣篮和上篮等动作。

Pivot 单打(按住该键挤靠对手运球，然后轻击该键结合方向键转身过人或投篮键投篮)，无球时则是命令我方持球的电脑队员传球给你（玩家采用了选定一名队员游戏时有效)，若此时对方持球则是跳起争前场篮板。

Crossover 运球过人，如无球时则是命令我方持球的电脑队员投篮(玩家采用了选定一名队员游戏时有效)，若此时对方持球则为犯规推人键。

DirectShoot 组合投篮 组合键：(1. 强迫上篮：按下该键，然后按 Crossover 键。2. 勾手投篮：按下该键，然后按 Pivot 键 3. 在篮下强行扣篮：按下该键，然后按 Shoot 键 4. 空中接力：必须有一名己方队员在对方篮下，按下该键，然后按 Pass 键)。

Fake 假动作过人

防守时

Steal 盗球。

Jump 跳起,该键主要是起到盖帽和抢后场篮板的作用。

Switch 切换操纵队员(必须不是选定操纵一名队员)。

Hand check 犯规推人,+ Turbo 键则是严重犯规推人。

Face up 防守时张开双手阻挡对方。

Last man back 防守时切换到距本方球篮最近的球员,在防对方快攻时是必要的。

操作提示:

运球过人时让球换手:按一下 Crossover 键。

运球时转身过人:轻击一下 Pivot 键。

进攻控球时按住 Pivot 键,然后按方向键向前挤靠移动,可形成单打。

奔跑时按 Turbo 键可加速跑,但当球员状态栏下的蓝带耗尽后,需等它恢复才能再加速。要传球给最近的队员按 Pass 键,要传球给指定位置的最近队员按 Pass 键配合方向键。

要传球给场中的队友(无论远近),按住 DirectPass/Sw 键,然后按照其他队员的方位,配合 Crossover, Pass 或 Shoot, Pivot 等键传球。空中接力需有一名己方对员在对方篮下,路线清晰,并且位置适合扣篮,按下 DirectShoot 键,然后按 Pass 键就会自动空中接力。空中接力的成功与否跟两名队员的指数,扣篮队员的位置,游戏的风格(是模拟模式:Simulation 还是街头模式:Arcade)以及游戏的难度都有关。另外,如果位置合适,普通的传球也可以形成空中接力。

正确的投篮姿势:投篮时先按住 Shoot 键,起跳到达最高点时释放该键投篮。

在投篮时先按住 Shoot 键起跳,在空中释放 Shoot 键前按一下 Pass 键,则变成空中传球。做投篮的假动作:轻击一下 Shoot 键(即按一下该键,马上释放)。站定后,按住 Fake 键,然后用方向键做移动步伐的假动作。假动作传球:按住 Fake 键,然后按 Pass 键做假动作传球。争前场篮板按 Pivot 键起跳,争后场篮板按 Jump 键起跳。防守时要切换到距离篮框和篮球之间的队员按 Switch 键,要切换到离球最近的指定位置的队员按 Switch 键配合方向键。要切换到场中的队友(无论远近),按住 DirectPass/Sw 键,然后按照其他队员的方位,配合 Crossover, Pass 或 Shoot, Pivot 等键切换。要切换到离篮框最近的队员按 DirectShoot 键 。

安魂曲——复仇天使

我是天使 Malachi，为了使人类世界免遭堕落天使和魔鬼的荼毒，我奉上帝的指令下凡到二十一世纪的人类世界拯救苦难中的苍生。如今堕落天使们正在魔鬼 Lilith 和 Lucifer 的带领下，在人类世界胡作非为，我必须立刻行动。

我离开天界之后，首先要穿越地狱才能到达人类世界。我沿着通道向前走，穿过一扇彩色的玻璃门（通过这扇门之后，我便具有了飞跃能力），来到一个阴森的房间。这间屋子里面有两个高大的柱子，每个柱子上面吊着一个正在遭受折磨的灵魂。这种场面可真悲惨，我快步穿过这个房间，来到另一条曲折的通道。我沿着这条通道一直向前走，接连穿过两扇门之后，来到一个四向的交叉路口。我向左传，进入了一个昏暗的房间，房间里面的八角桌上躺着一个遭受折磨的灵魂。从屋子对面的彩色玻璃门出去向右转，沿着坡状的通道来到一个可以俯瞰水池的高台上，接着我使了一个飞跃跳到对面的高台上，然后沿着那边的通道来到下一间屋子。进屋之后，穿过屋子左侧的出口，沿着曲折的通道来到另一个房间。这个房间里面有两个高大的柱子，柱子中间蹲着一只凶恶的魔狗。杀死这只魔狗之后，穿过这间屋子，顺着通道来到一个异常陡峭的斜坡跟前。靠近斜坡，一股神奇的力量将我带到了一个满是巨蛇的房间。我小心翼翼地躲开地上的蛇，从房间的另一端门进入下一个房间。穿过这间屋子，沿着通道来到一个 T 字型路口，向右转，然后再沿着楼梯向上走。来到顶层，进入一个圆形的房间，墙上有几扇彩色的玻璃窗。房间的中央，几个遭受折磨的灵魂被掉在柱子上。穿过这个房间，沿着通道进入一个大房间，这里有一个深坑阻住了我的去路。我飞跃过去，真危险，掉下去就没命了。出了这个房间，继续沿着通道来到一个明亮的房间，然后向左转，穿过漆黑的出口，沿着通到来到一个 T 字型路口，接着登上右侧的楼梯。当我来到顶层的时候，我被传送到了人类世界。这时我意识到我的麻烦真正开始了。

我先是遇到了几个士兵，可是我没有工夫去理睬他们，我必须赶到约拿的酒馆（Jonah's Pub）去找正在这里与邪恶势力战斗的天使亚伦（Aaron）。我向右一直走到街尾，然后再向右转，走进一条小巷，沿着小巷向前走，发现左边有一条楼梯，于是我顺着楼梯向上走，来到一条狭窄的通道。沿着通道向前转过拐角，面前出现

一座桥。过桥之后，我进入对面的小巷，然后来到一条街上，接着走进大街对面的楼房中。进去之后，向右转沿着楼梯上楼。上楼之后，转弯进入一个房间，我没有理睬屋子里的战士，走到房间一侧的角落里找到一个开关，打开开关之后下楼，穿过开关所在位置正下方的门（此时已经打开），沿着一条狭窄的通道，来到一个 T 字型路口，然后向左转。顺着通道向前走穿过两扇黄色的门之后，沿着楼梯下到底层，向右转进入一间狭窄的屋子。我先在屋中的柱子旁边捡到手枪和弹药，然后登上梯子进入一个大的房间。沿着这个房间管道走到房间另一侧，向左转，然后爬上斜坡。我一直向前走，发现右侧的墙上有一扇窗户。我跳到窗台上，然后打碎玻璃。进屋先将将房间里的守卫干掉，然后回到窗台下，打开那里的开关。这时屋里的两扇打开了，走右面的门会回到先前的大房间。我穿过左面的门，沿着小巷一直向前走。走不多远在左侧发现一扇门，进门之后，顺着楼梯上楼，同时消灭沿途的敌人。来到顶层，杀死这里的士兵，然后跳上士兵尸体旁边的箱子，从这里跳进一条狭窄的管道。接着顺着管道一直来到一条街上。沿着街道向前走，先向右转，紧接着再向左转，在街道的尽头向左转进入一条小巷，沿着小巷的一直走到头就是约拿的酒馆。进入酒馆，约拿说他很快就要关门了，反复与他交谈，他会交给我当地居民的证件，然后告诉我到哪去找亚伦。

出了约拿的酒馆向右走，经过小巷中正在说话的三个人，然后再向右转，一直走到尽头再向右转，经过来时的狭窄管道，继续向前走，穿过街道的尽头墙上的裂口，再向前走，然后在拐角处向左转。前面有两个守卫站在一扇金属大门前，我走过去，将约拿给我的伪造的身份证给他们看，他们便会将门打开。我穿过这扇门，沿着小巷继续前进。来到小巷的尽头向右转，进入另一条小巷。沿着这条小巷向前走，在拐角处向右转，遇到两个士兵，我迅速地将他们干掉，然后一直向前走来到一扇门前。这扇门锁住了，于是我向右转，顺着楼梯下楼，来到底层。沿着通道一直向前走，在拐角处向右转，遇到了很多士兵，我一路杀过去，在通道的尽头向右转弯，那里还有一个士兵，杀死他，然后来到士兵尸体的旁边。那里有一堆箱子，我跳到箱子上，在右边的房梁下面找到一只来复枪。接着找到楼梯口，沿着楼梯上楼。

这里有一个水池，我跳到水里，在岔路口向左游，游到另一个交叉路口前，然后再向左转游到墙边，发现地板上有一个开口。从这个开口游过去之后，再向前游，然后露出水面，涉水向前走来到一扇门前，旁边有一个喷火管。接着向左传，来到一个楼梯跟前，楼梯上方上面写着“Exit”（出口）。我沿着楼梯向上走，同时准备好了武器。来到走廊之后，走廊左侧一排办公室里的士兵会立即发动攻击。我沿着

走廊一直向前杀，在第三间办公室拿到桌子上的警察身份卡。接着按原路返回到水中的那个岔路口，这次沿着岔路口的右侧前行，来到一扇门前，使用警察身份卡打开门。进屋之后，房间里的士兵会发动猛烈攻击，消灭他们之后，沿着楼梯来到房顶，然后穿过一座小桥，进入一个小餐馆。士兵会从正前方和右侧发动攻击，杀死他们，进入下一个房间，这里象是一个办公室。我从窗户跳出去，进入一个狭窄通道。我顺着通道向前走，转过拐角，来到一处高大华丽的走廊，向左转，杀死沿途的士兵。右侧有一个楼梯，我沿着楼梯来到楼顶，然后向左转，干掉那里的战士之后，再爬上右侧的楼梯，沿着走廊进入一个大的房间。房间左侧有两把木头椅子正对着一个高台，士兵会从高台附近发动攻击。消灭士兵之后，穿过房间另一侧的走廊来到一条街道上，向左传，干掉车库里面和左面小巷里面杀出的敌人，然后进入小巷，顺着小巷来到一个水池前。我跳到水里，然后游到右侧的管道旁边，杀死那里的士兵，爬进管道，然后沿着管道来到一个梯子跟前。我顺着梯子爬进一个肮脏的房间。穿过这个房间，沿着走廊向前走，然后沿着右侧的楼梯下楼。在底层我发现一个仓库，从这里杀出去，来到街上，然后向右转沿着小巷来到一个高大的建筑物跟前。进门向左走，然后顺着梯子下楼。这里有一个水池，我沿着池边的通道一直走到头，然后向右转，右侧的墙上有一个开口，从这个开口进如一个大的房间，走到房间尽头，打开那里的两个开关。接下来我回身出了屋子，向左转，跳到狭长的水池里，从右边一个开口游过去，然后向左转，来到一个梯子跟前。我顺着梯子爬到平台上，沿着平台一路杀到尽头的楼梯口，然后再顺着楼梯向下杀去。接着我来到一条小巷上，沿着左侧的木坡地向上走，来到另一条小巷，然后我再登上一个俯瞰街道的平台。从平台的另一侧跳下去，然后向左转，左侧有一条宽敞的街道，沿着这条街道向前走。街道的尽头有两条对称的走廊，我沿着左面的走廊向前走，然后拐进左侧一个宽敞的通道，顺着通道一路杀到了天堂旅馆。

在旅馆入口的公告牌前向左转，顺着曲折的走廊来到旅馆登记台，经过登记台向右转，进入了下一条重兵防卫的走廊，杀出走廊经过电梯室，然后来到另一条走廊。沿着这条走廊杀到一个高大的房间，房间的两侧是包厢，但是都已经严重损坏。在这间屋子的另一侧有一段包厢踏了下来，形成一个斜坡，登上斜坡，返身看到房间对面墙上有一个裂口，沿着斜坡绕到那里，进入缺口。我顺着黑暗的通道来到一个电梯上，乘电梯来到下一层。离开电梯，顺着走廊来到右手的第一个房门前。当摸到这扇门时它便会打开，然后顺着走廊来到旅馆的套房，两个士兵守卫在门口，与他们交谈之后，他们允许我进入套房看望 Elija，与 Elija 交谈之后，将她交

给的东西带走。接着我使用圣光术(Holy Light)发现地板上的活动门,跳下去,沿着管道来到一个梯子跟前,顺着梯子爬到顶层,然后沿着走廊进入右手的第一个房门。这里是旅馆的顶层房间,天花板已经掉了下来。我找到一把红色的椅子,跳上去,然后再跳到它上方的高台上,然后沿着高台翻过一面破烂的砖墙,来到一个电梯前,乘电梯来到顶层。接着爬上附近的斜坡,来到一个裂口跟前。我跳进裂口,顺着狭小的通道来到尽头,向下看,发现右侧有一个高台,跳到高台上,再向右转,顺着通道在转弯处向左转,然后来到一片开阔处,接着向右转,沿着高台向前走。我来到一个黄色平台上的开关跟前,扳动开关,将远处角落的门打开。穿过那扇门,沿着宽敞的走廊来到一个狭长的坡道,顺着坡道来到底端,然后沿着通道向前走,接着顺着楼梯上楼。上楼之后向右转,沿着黑暗的通道向前走,然后跳到陡峭的斜坡上,向右转沿着狭窄的通道来到另一个斜坡跟前,爬过斜坡,然后顺着一个狭窄的通道向前走,接着在拐角处向左转,跳到另一个陡峭的斜坡上。远处有一个起重机,经过起重机来到一个开关跟前。打开开关,起重机架的长臂杆会伸出来。我使用疾行术(Haste)跳到起重机的长臂杆上,然后顺着长臂杆来到对面,发现前面的墙上有一个入口,我再次使用疾驰术,钻入那个入口。

现在我置身在一个塔上,沿着通道一直向前走,然后跳到下面的房间,房间里面有一张血污的桌子。穿过屋子进入走廊,转过拐角来到一个大的房间,杀死房间中的战士,然后迅速向右走,沿着走廊转过拐角来到下一个房间。这里有一个显著的标志,上面有两个箭头分别指向两条路。 一个标明:Armory(军械库),一个标明Interrogation(审讯室)。我先朝 Armory 的方向走,得到武器和装备,然后回到有箭头的房间,爬上左面的梯子(如果面对着箭头),沿着狭窄的通道来到红色的数据终端跟前,打开终端,它会变成绿色。接着返身回去,沿着 Interrogation 的走廊向前走。来到一扇门前,但是门打不开,门的左侧有一个控制板,扳动控制板打开房门。穿过房门来到下一个区域,前面有一个四向的交叉路口,选择右侧的路,然后爬上梯子,一直来到顶层,穿过狭窄的通道,进入右侧的房间。房间的左侧有三个不同颜色和样式的显示面板,我用心记住它们的顺序。我离开屋子向左转,沿着狭窄通道来到靠近楼梯右侧的房间,按照先前所记住的顺序用钥匙打开这里的终端。它们会变成绿色,如果它没有变,说明顺序搞错了,只得再做一遍。接下来离开房间,向右转,顺着梯子下去回到四向交叉路口。向左面的刑讯室望去,Judith 被吊在墙上。我赶快进入刑讯室,救出 Judith,然后对面的那扇门离开刑讯室。

沿着走廊进入一个大的房间,向右转,穿过房间左侧的门,然后沿着宽敞的走

廊向右走，来到走廊的尽头，穿过右侧的门，一路杀过一个小的办公室，然后下楼。在底层有五个牢房，经过牢房向右转，乘电梯上楼。出了电梯沿着走廊向前走，在拐角处向右转，跳过那里的裂口。接着沿着狭窄通道来到一个终端跟前，打开终端，它会显示“Cell A Secure”的字样，然后我转身由原路返回狭窄通道，先后打开这片区域的四个终端。完成之后，由狭小通道返回，跳过裂口，回到电梯，乘电梯来到牢房地区。接着向左转，经过楼梯，来到牢房地区的另一端，再向右转，沿着楼梯下去。我来到底层，沿着环形走廊向前走，来到楼梯对面的凹壁处，打开这里的终端，然后我顺着楼梯回到监狱地区，接着顺着先前从办公室下来的楼梯向上爬。经过办公室，重新进入宽敞的走廊。来到到右侧黄色的门前，我按下了门右面的手掌扫描仪。门打开了，我沿着走廊转过拐角，来到一个有大桌子的房间。跳到桌子上，打开那里的终端，房间另一侧黄色的门打开了，穿过那扇门进入又高又窄的走廊，拿出榴弹炮，一路杀入一个宽敞的房间，然后穿过房间另一端黄色的门。

进屋之后，杀死那里的士兵，然后上楼，来到顶层。沿着走廊穿过一扇黄色的门，经过三个凹壁来到一个昏暗的通道。我沿着通道向前走，然后顺着楼梯下楼，来到底层。继续一直向前走，直到看到前方有士兵正在进行射击练习，他们没有注意到我。干掉他们之后，沿着走廊来到一个户外区域。一直向前走，我沿着走廊来到一个象衣帽间的屋子。在拐角处登上电梯，下到一个车库，然后再向右转。沿着走廊向前走，穿过右侧靠近卡车的门，来到另一个户外区域。穿过栅栏，来到墙边的开口，然后顺着楼梯下去，来到一扇门前。打开门，顺着漆黑的通道来到尽头，爬上梯子，来到顶层，我发现这里很熟悉。接着我向左面小门走过去，然后向右转，来到我曾经使用过假证件的大门前。穿过这扇大门，沿着街道向前走，向左转一直走到到尽头，然后再向左转，来到约拿的酒馆。进入酒馆，约拿让我将 Judith 安置在酒馆里，然后我离开了酒馆。出了酒馆向左转，我进入了一幢大楼，穿过一个钢网的通道，魔鬼 Lilith 会象幽灵一样的出现。她将我传送到地狱，在那里，我会遇到了邪恶的双胞胎天使 Geryon。我不断使用 Banish（冰冻术）冻住 Geryon，然后使用 Pentecost（圣灵降临）攻击他们，消灭他们不会太费事。当打败 Geryon 之后，我决定去偷取血浆来救 Judith。

我被传送到医院之后，沿着走廊转过拐角进入一个宽敞的房间，房间的中央有一个巨大的柱子。消灭柱子周围的敌人，然后进入另一个走廊，走廊两侧的房间会出来很多士兵对我发动攻击，我边打边走来到房间远端的门前。穿过这扇门，进入另一个房间，然后沿着楼梯下楼，来到底层之后沿着走廊来到一个大的房间。我

没有理睬这里的医生或护士，穿过左侧的门进入一段不长的通道，通道两侧是检查室。我沿着通道来到一个小房间，乘上左面的电梯来到顶层，进入一个兰色的走廊。沿着走廊来到一个大的房间，然后穿过右侧的出口，沿着绿色的通道前进。接着下楼沿着走廊来到一个房间，房间里面有一个护士，她交给我一个验血室的通行证。回到绿色通道，穿过屋子，然后沿着兰色走廊回到电梯上，接着乘电梯来到一个小房间，打开左侧红色的控制板，旁边一扇锁着的门打开了，出现另一个电梯。乘电梯下去，沿着兰色的走廊向前，穿过一扇门，然后沿着走廊转过拐角向左，接着穿过右侧的房间，顺着着走廊向前走，来到大厅中心的控制板跟前，打开它之后，我来到临近的房间去收集桌子上的血浆。接下来我出了房间，沿着走廊一直走到尽头，然后向左转上楼，接着再沿着走廊来到太平间。穿过太平间来到一个大的房间，对面一个士兵守卫着一个入口，干掉守卫之后，我从这个入口钻进管道。

管道通到一个圆形房间，房间里面有一个水池，我跳到池底，看到均匀排列的入口，但是它们其中只有一个能打开。我从这个入口钻进去，沿着管道向前游，使用圣光术照亮道路。接着来到一个铁栏封锁的区域，左面有另一个管道，沿着管道游到尽头，然后沿着梯子爬上去。接下来我来到了你游戏开始时到过的小巷，沿着小巷向右转，来到一个粉红色的走廊，沿着走廊一直杀到一个熟悉的房间。穿过房间左面的门，进入一条小巷。我沿着小巷走到前面一个开口处，然后从这里跳到老城区的下水道里。我沿着通道向下走，杀死路上的敌人，来到底层的一个房间。房间的地板中央有一个管道，我顺着梯子爬了下去，来到一个有浅水的屋子。我跳进房间左侧的一个大的管道内，沿着管道来到一个干枯的下水道。我顺着通道向前走，在第一个交叉路口向右转，跳到右侧的狭窄通道，然后沿着通道来到一个水池前。我顺着水池边向前走，在拐角处向右转，沿着狭窄通道来到一个大坝跟前，然后从大坝上跳下去。我继续沿着下水道前行来到一个房间，我跳到房间左侧的狭窄通道，沿着通道来到下一个房间。绕过房间一侧的矮墙，沿着楼梯下楼，然后顺着走廊来到拐角处。绕过另一个矮墙，我沿着另一个楼梯向下，来到一段木板路上。我向左转，沿着木板路前进，走到尽头之后，跳到下一层的地板上，接着顺着地板上的一个洞跳下去。接下来我继续沿着下水道前进，在转弯处向左转，顺着通道转弯抹角来到一个T字型交叉路口，前面有一个金属门。左侧的墙上有一个红色的按钮，按下它，金属门打开，我进入小储藏室，装备好弹药之后，我出了房间向右转，沿着通道继续向前走。

我又来到一个金属门前，右面有一个红色的按钮，按下它，打开门，进去向左

转,沿着走廊来到另一扇打开的门跟前。进门向左,我沿着通道滑入一个水池。入水之后，我顺着水下地面上的一个洞下去，然后来到一个T字型的宽敞的管道前。左面两条路是死路,沿着第三条路一直向前,然后在转弯处向右,然后再向左,来到一个T字型路口跟前。我向右转,然后一直游到尽头,来到另一个T字型路口跟前。我向左转,然后向前游,再向左转,接着向右转,来到一个梯子跟前。我沿着梯子爬到一个小的房间,按下房间里的红色按钮,然后跳回下水道,沿着原路游回到T字型路口,然后向左转,接着再向右转,最后游到一扇门跟前。穿过这扇门后向左转,我一直游到尽头,然后再向右转,发现一个洞口,我顺着洞口游了下去。

我沿着通道以最快的速度向前游，前面越来越黑，当我看到前方有一道绿色的光柱时,我向上游,来到一个圆形房间,然后我再沿着房间里的管道向上游,尽头是一条小溪,我爬到左侧的岸上。沿着小溪边上的路向前走,反叛军士兵守卫着右侧的通道,但是他们允许我通过。我沿着楼梯爬进一个哥特式的建筑,然后乘电梯上楼。下了电梯,两个士兵让我自报家门,与他们交谈,我交给他们一瓶血浆,他们很满意,然后他们打开身后的门。我穿过这扇门,爬到斜坡上,然后穿过右侧的一扇门,再向左转,沿着走廊向前走,来到一个有两扇门的交叉路口。接着我向右转,沿着斜坡向前,穿过一扇大门之后,在另一个交叉路口向右转,然后沿着曲折的通道继续向前走。来到一个T字型路口之后,我向右转,穿过一扇门,转过拐角,来到Judith的住所。一个士兵守卫在屋外。我走近士兵与他交谈,他将门打开。我进屋与Judith交谈，然后在房间里拿到狙击步枪，接下来沿着原路返回有两扇门的交叉路口。右边是反叛军首领的房间，我进去之后见到了Elija，与她说完话之后,我顺着斜坡来到反叛军首领跟前,交谈之后,我从他身旁第二个出口跳下去。

我沿着地下通道向前走,看到前方有一个帐篷,帐篷附近有一个士兵。我从士兵的右侧绕过去,继续向前走,然后在左侧的墙上发现一个裂缝。进去之后,我沿着通道前进,在第一个交叉路口向右转,继续向前走,然后再向右转,进入一个有破地板的房间,地板下面有水。我跳到水里,然后向右游,进入一个通道,一直向前游(在交叉路口,走哪条路都无所谓,它们在前面会合在一处。)最后露出水面。我沿着这里的通道来到一个房间,房间里面有几个反叛军士兵。穿过右侧的门,向右转沿着走廊向前,然后蹲身进入右侧墙上的一个裂缝。我一直向前走,找到了前方坐在左侧长椅上的是Aaron,与他交谈之后,我从裂缝处返回,然后向右转,穿过一扇门之后,沿着走廊向前走。接着再穿过右侧的一扇门,沿着走廊进入一个狭小的房间。顺着房间远端的楼梯上楼,然后穿过一个洞穴似的地区,再沿着陡峭的斜坡

向下，来到一个矩形开口跟前。我钻进这个开口，然后沿着狭窄的通道向前，在拐角向左，接着进入一个宽敞的通道。我沿着通道向前进入一个房间之后，向右转，穿过两间屋子，进入一个地窖。地窖里面有四个巨大的石棺。走近另一侧的门，突然门的上方出现火光，Lilith 嘲笑声过后，Tryxinos 出现在门口上方。Tryxinos 会投掷火球，还会远距离突袭。让这个魔王靠近就意味着死亡，我不断使用 Banish 和圣灵降临，但是 Tryxinos 要比 Geryon 难对付。我本想用火箭筒将 Tryxinos 击倒，但是对于一个可以快速移动到自己跟前的家伙使用爆炸性武器是非常危险的，我只好利用地窖里的地形与 Tryxinos 周旋。杀死 Tryxinos 之后，穿过房间左侧的门（面对入口），来到一个走廊，填充弹药之后，我沿着走廊来到下一个房间，向左看，发现 Victor 站在一个帐篷跟前。我走过去与他交谈，他会交给我下一个任务，为反叛军取得 Railgun。我绕过 Victor，向左转过街角，发现这里正在开战。我帮助反叛军消灭敌人，然后进入右侧的建筑。穿过门厅的门，沿着走廊向前走，来到接待处的门前。穿过这扇门，走廊两侧是办公室，沿着走廊向右转过拐角，这里有两个桌子，每个桌子后面都有一个按钮，按下按钮，桌子前面巨大的金属门就会打开。我一直向前走，乘上走廊尽头的电梯。下了电梯之后，我沿着走廊向前走，经过几间办公室之后乘上一部漆黑的电梯。我下了电梯之后向右转，沿着走廊一直向前走，直到看见左侧有一扇门。穿过这扇门，发现 Victor 也来到这里，他正在忙着开锁。这个房间两侧各有一扇门，Victor 打开了一扇门。我穿过这扇门，沿着弯曲的走廊来到下一个区域。前面的电梯不能动，我转过拐角向左，一路厮杀穿过一扇大门，右边有一个终端，打开它之后，我又回到电梯处，然后乘电梯来到顶层的平台。

我穿过左侧门沿着走廊一直向前杀，然后再乘电梯下楼，接着沿着笔直的通道向前走。接下来向左转进入一个兰色的走廊，穿过一扇门之后乘上一部圆形的电梯。当电梯来到顶层的时候，一个和事老（Peacemaker）拦住去路。杀死他之后，我顺着走廊转过拐角爬上斜坡，转过房间远端左侧的拐角，沿着通道来到一个斜坡跟前。我爬到斜坡顶端，沿着高檐向前走，然后从高檐上跳到左侧狭窄通道上。穿过两扇门之后，来到一部电梯跟前。我乘电梯向下来到一个房间，房间里面有几个士兵。杀死士兵之后，我从拐角出了房间，沿着走廊转过拐角，来到另一部电梯跟前。我打开旁边的面板，乘上电梯。下了电梯，来到一个 T 字型路口，我向左转，一直杀到走廊尽头的房间。进屋之后我向右转，沿着楼梯上楼，打开那里的三个开关。接着我回到走廊经过电梯，在走廊的另一头转过拐角进入一个房间，房间右侧有三个开了口的巨大罐子。我跳到每个罐子中得到 Railgun。接下来我穿过房间另

一侧的门，沿着曲折的走廊向前走，穿过几扇门之后，进入一个房间。我击碎房间左面的镜子，跳到相邻的房间。打开房间右侧的红色开关，然后从镜子处跳回，从房间另一侧的门出去。向右转，穿过几扇门之后，沿着狭窄通道前进，然后向左转来到一个满是士兵的房间，我杀死所有敌人之后，进入房间另一侧的通道，沿着通道来到下一个区域。

进入左侧的房间之后，我直接奔楼梯，顺着楼梯下到下水道内。我沿着下水道向前走，爬上一个平台之后，顺着着狭小通道来到另一端，然后沿着楼梯上到顶层，来到房间右侧凹壁内的梯子跟前，再顺着梯子来到下一个走廊。我沿着走廊来到一个交叉路口跟前，向右转然后紧接着再向左转，最后乘电梯来到反叛军基地。我首先到首领那里报到，然后来到 Judith 的房间，使她复苏。接下来我离开这里，来到 T 字型路口前，穿过对面的一扇门，进入反叛军的军械库。我以最快的速度拿到很多的装备，这时我听到了一个熟悉的声音。原来 Lilith 准备亲自对付我了，这是一场硬仗，Lilith 会不断将能量球、闪电以及魔物我。我不断移动，躲避她的攻击。我使用震动波将她暂时震倒，然后用火箭筒攻击她的脚，那是她的薄弱环节。杀死 Lilith 之后，我站到她所在的位置上，一股力量会将我提了上去。

定住身形之后，我向着破碎的街灯走过去，然后向左转进入小巷，接着沿着楼梯下楼。来到在底层向左传，来到地铁站。我从站台上跳到右侧的铁轨上，沿着铁轨来到下一个站台。跳上去之后向左转，沿着走廊前进。在拐角处向右转，来到一个斜坡跟前，我沿着斜坡下去，转过拐角，沿着走廊来到一个房间，房间的右侧有一个水池。我跳到水池里面，向左游进入一个管道，沿着管道一直向前走，来到一个绿色的房间。房间的另一侧又有一个水池，我在一次跳到水里，游到一个阀门跟前，转动阀门，它下面会出现一个开口。我从开口游过去，然后一直向前直到游出水面，接着右侧拐角处走进走廊。

我沿着走廊向前走，在拐角处向右转，来到一个交叉的走廊跟前。我快速左传，看到前面 Elija 正在着手打开一扇门，我急忙躲到走廊的拐角处。Elija 所要打开的门是一个陷阱，爆炸之后，门打开了，但是 Elija 死了。我通过这扇门，沿着走廊前行，向左转来到下一个房间。我打开房间左侧的开关，旁边巨大的门打开。穿过这扇门，我来到拐角处的电梯跟前。电梯将我带到顶层，我沿着宽敞的走廊穿过一扇高大的门之后，进入一个大屋子里面。穿过房间右侧的门之后，我沿着楼梯下楼，然后向左转，杀到一扇大门前。穿过这扇门，再沿着楼梯上楼走。来到顶层我与敌人一番激战，然后沿着走廊一个车库门前，在这里见到了 Cathcart，他是反叛军支

持者。和他交谈之后，我从他右面的窗户跳到平台上，然后顺着梯子下去，跳到一个管道里面。我沿着管道前进，直到来到右侧的一个门前。穿过这扇门继续沿着走廊向前走，然后转过拐角沿着斜坡向下，这个地区象是一个废弃的基地。我穿过基地，来到一段宽敞的倾斜向下的走廊，然后向左转来到一个房间跟前，打开靠近门口的开关，穿过这间屋子之后向右转，我进入下一个房间。房间低洼的角落处有一个开口，我从这里钻入，沿着管道转过拐角来到一个梯子跟前。我顺着梯子向上爬，来到一个只能蹲行的地区。沿着管道穿过这个地区，转过两个拐角，来到一个凹壁跟前，下面的风扇所产生的气流会将我吹到顶层。我在远处的一个角落有一扇巨大的门。我穿过这扇门，沿着走廊一直向前走，然后向右转，登上那里的电梯。出了电梯之后向右转，我沿着走廊来到一座破旧的桥前，桥下是一个巨大的裂缝，我沿着狭小通道下去，来到一个地板奇特的房间。从房间左侧的门出去，我沿着走廊向前进入左面的办公室，然后向右转再穿过下一个办公室和红色的储藏室之后，向右转发现一堆箱子。我在箱子右侧的地板上找到一个开口，从这里跳下去，我沿着管道转过拐角，然后爬出管道，来到一扇漆黑的大门前。穿过这扇门，我来到控制面板前，打开它之后，我埋下了炸药，要将这里炸毁。接下来我沿着通道拐角处的梯子一直下去，然后顺着通道爬上一个斜坡。

翻过几个斜坡之后，我来到一个 T 字型路口跟前。我向右转沿着向上的通道穿过一个圆形的入口，找到一个梯子。我顺着梯子爬到地面上，然后沿着小巷一直向前杀过去，接着向左转，来到一个交叉路口。我向右转，沿着小巷向前走，在下一个交叉路口再向右转。穿过一个房间之后，来到一个梯子跟前。顺着梯子下去，穿过底层的一扇门，我来到反叛军基地。此刻荒废的基地里都是敌人，我不停地与敌人厮杀，然后在拐角处向左转来到一个 T 字型路口跟前。接着穿过墙上的裂口，再沿着通道向前杀。向左转过一个大的柱子之后，来到拐角处一个门前。穿过这扇门进入下一段走廊，然后向左转上楼，来到到达顶层，进入储藏间。向左转绕过一堆箱子之后，找到地板上的开口，我从这里跳了下去。我沿着通道向前走，在交叉路口向右转，又发现脚下有一个开口。从这里下去，我来到反叛军兵营中的一个房间。打碎窗户跳进去，穿过两个房间之后，发现反叛者首领在角落里闷闷不乐。我必须与他交谈了几次，鼓励他继续战斗。成功之后，我被传送到下一个区域。

我沿着电动扶梯来到地铁终点站，然后乘右侧的扶梯继续向下，在底层杀死敌人之后，进入地铁。我杀遍地铁的所有车厢，最后来到反叛军首领所在的车厢。接着我转身从左侧的门出去，沿着走廊向前走，然后向左转，穿过一个弓型走廊之

后，在交叉路口向左转，然后再转弯向右，穿过一座桥。桥的另一端两侧有门，我先穿过左侧的门，扳动房间角落的控制杆，离开这间屋子，然后进入另一间屋子，扳动这间屋子里的控制杆，然后回到桥上，向左看到水下的一个管道的开口。我跳到水里，进入管道，顺着管道来到一个宽敞的水池，然后来到一个梯子跟前，顺着梯子爬上去。接下来我沿着走廊向前走，来到一个高大的房间。我爬上左侧的斜坡，向左转，穿过一个圆形的入口，沿着横梁来到对面的墙上，然后穿过另一个穿过圆形的入口，来到电梯上。乘电梯上去之后，穿过两扇门转过拐角向右，然后跳上平台，沿着兰色的管道向前走。经过一个交叉路口之后，穿过几个房间，杀死那里的守卫，沿着楼梯上楼。再次穿过几个房间之后，我找到了一个梯子，我沿着梯子爬上去，来到控制面板跟前。我拉动控制板左侧的控制杆，然后再顺着梯子下去，穿过右侧的门，来到一个兰色的区域。

我顺着这里的梯子向上爬，杀死几个士兵之后，穿过一扇门上楼，来到一个兰色的房间。接着我再爬上这里梯子，穿过几个房间之后，最后来到一个金属楼梯跟前。我向左传，顺着左侧的梯子向下来到在底层，然后沿着走廊转过拐角来到一个兰色的走廊。穿过走廊尽头的门，上楼来到一个圆形房间，里面有三个士兵，消灭他们之后上楼，来到顶层的一座金属桥跟前。我从桥上杀过去，来到桥对面的房间。我沿着左侧的楼梯下楼，穿过左侧的门，然后沿着走廊一个电梯跟前。我乘着电梯上楼，然后下了电梯再沿着旁边的金属楼梯下楼，来到一个宽阔的地带，这里有一个太空船漂浮在空中。我终于找到了罪恶的源头。

进去后，我穿过对面的门，向左转来到一扇大圆门跟前，等它完全打开之后，我使用疾行术冲进去，直奔控制杆。拉动控制杆，继续转身疾行，穿过那扇门，然后赶忙穿过旁边的一扇门。这扇门就是我刚才拉动控制杆所打开的门，但是它只打开几秒钟，如果它关上了，我只得重复刚才的过程。接下来我沿着斜坡向下走，然后再沿着走廊在拐角处向左转，穿过一扇门之后，接着沿着走廊爬上斜坡。爬上斜坡之后，右侧有一扇锁着的门，我记住了它的位置，然后我顺着旁边的梯子爬上去，穿过宽敞的走廊，进入走廊左侧的小门。我来到房间右侧的控制面板前，按下中间红色的按钮，然后离开屋子，回到先前锁着的门跟前，此时那扇门打开了。

我进门之后向左顺着梯子向上爬，然后穿过右侧的门，沿着走廊转过拐角向右，进入一个房间。房间右侧的角落有一个高高的走廊，我沿着它爬上一个斜坡。穿过几扇门之后，沿着走廊来到一个平台上，杀死那里的敌人之后，我顺着梯子下去，然后一路杀到一部电梯跟前。我乘上电梯来到顶层，穿过一扇门之后向右转，

沿着走廊来到两个狭窄通道跟前。我杀死一个通道外的敌人，然后进入另一个通道。我沿着通道来到一个大的房间，里面有很多敌人。杀死他们之后，我来到一面有三个开口的墙前。我从左侧的开口进入来到一个巨大的房间，然后来到房间左侧墙上的圆型开口前，从这里进入到一个小控制室。我按下这里的两个红色按钮，然后从开口出来，穿过房间对面一扇门，沿着走廊向前走。接下来向左转，穿过一个圆形开口，再沿着通道穿过另一个房间，来到一个红色的终端跟前，一个敌人守卫在那里。杀死他之后，我向左转，穿过两扇门之后，在走廊的拐角处向右转，杀死守卫的士兵，来到尸体后面的梯子跟前。我顺着梯子爬上去，穿过几个房间之后，沿着楼梯上楼，来到顶层，杀死那里的敌人之后，穿过几扇圆形的门，来到一个斜坡跟前。我一路杀下斜坡，然后穿过右侧的门，接着顺着梯子爬上去，来到一个开关跟前。我打开开关，穿过开关旁边的门，然后沿着走廊进入一个大的房间。我迅速打开房间两侧的开关，然后从对面的门冲出去，沿着走廊穿过下一扇门，然后转弯抹角来到一个池边的通道。我顺着通道向前走，穿过几间屋子之后，随着一部电梯向上升。下了电梯，我穿过一扇圆型的门，然后向右转一直向前走。又穿过一扇圆门之后，沿着楼梯上楼，接着来到一个四向路口，向右转穿过一扇圆门，来到一个大厅，然后穿过大厅左面的管道。沿着管道在第一个路口向右转，接着顺着楼梯来到一个电梯跟前，乘上电梯来到顶层。

我离开电梯来到一个兰色走廊，穿过几扇门之后，进入一间小屋，在左面的桌子上拿到守卫的身份证，然后出了小屋向右转，沿着走廊一直向前杀，接着乘上电梯向上走。下了电梯穿过两扇圆门之后，再乘上电梯向上走。在电梯口杀死那里的守卫，然后穿过一座小桥，来到一个宽敞的房间。我登上房间中央的活动平台，随着平台向下移动。平台停下来之后，我杀死平台周围的敌人，向右转穿过一扇门进入走廊，然后快速向左转，穿过两扇门之后，来到一个狭小的房间。我打开墙上的开关，转身出了房间，然后向左转穿过一个房间，再向左转，沿着梯子一直爬到顶层。我穿过几扇圆门之后来到一个平台上，面前有一个高大倾斜的柱子，绕过它向前走，我听到了 Lucifer 的声音。沿着柱子左侧的平台向前走，穿过一个房间之后，乘上右侧的电梯向上走。下了电梯之后，穿过几间屋子，再乘电梯来到一个大的房间，然后我跳入屋中的管道，沿着管道向前走，最后终于见到 Lucifer 了。这个罪大恶极的家伙十分厉害，他会不断召唤出小喽罗，向我发动攻击，而且他还向我投掷出能量球和闪电。我一边躲避他的攻击，一边向他还以颜色。经过一番殊死搏斗，我终于消灭了敌人，完成了此次的使命，拯救了人类世界。



电脑游戏精彩秘笈

星球大战:原力指挥官

增加 (command points): 在选择角色屏幕状态下增加一个名为“TheGalaxylsYours”的新角色。然后在游戏中只需按M就能获得500 command points! 可以任意重复多次。如果已使用修改文件增加过的话，该就秘技就无效了。(在V1.1版本下大多数角色支持该秘技)。

所有任务: 在选择角色屏幕状态下,创造一个名为:“TheWorldIsYours”的角色,双击名字(注意:是双击而不是单击)并按蓝色箭头。

创造所需物品: 1 UP或DOWN键滚动选择要创造的物品;2 LEFT键创造选择的物品; 3 SHIFT UP或DOWN用来改变创造物品的组。其他秘技(必须在“TheGalaxylsYours”秘技被击活后使用)。

Code	Result
[SHIFT] + M	500 Command Points
[CTRL] + W	胜利
[CTRL] + 8	显示可用物品
[CTRL] + [SHIFT] + 8	显示所有物品
[CTRL] + 9	消除战争中的烟雾

快刀乱麻

如何看47张图:要用这以下方法,最好先破台全玩过一次,至少要有一张图只要先用'登录编辑程式',寻找'KaitouRanma'资料夹 打开里面的Data子目录后,有一个E的资料夹打开 把里面的登录档案E的8个数据全部改成ff再开启'快刀乱麻'时,主选单会出现一个 <机密档案> 可以带你看到TGL公司制作游戏过程 更重要的是 - - 在'快刀乱麻绘卷'里,47张图全部都会显示出来了!

依序按下键盘的 welcome kranma 开启密技模式:

Alt + Insert 键 = 调所有人的能力以及是否在道场

Alt + Delete 键 = 调时间比赛获胜或输

命运战士

在游戏安装目录中找到 sof. exe 并右键点击，选择“创造快捷方式（Create shortcut)”然后右键单击此块捷方式，选择“Properties”。

增加命令参数：+set console 1 例如：” c: \ .... \ SOF Demo \ sof. exe” +set console 1 完成上述过程之后就可以在游戏中，按“~”调出控制台，输入以下秘技：

正式版：

Code	Result
heretic	无敌模式
phantom	穿墙模式
ninja	敌人看不到你
elbow	获得武器 1－5
bigelbow	获得武器 6－10
matrix#	慢镜头（#为 1～10）
gimmeX	得到物体/物品 X
updateinvfinal	获得更多的弹药
killallmonsters	杀死所有的敌人
defaultweapons	获得默认武器
kill	未知
putaway	未知
destroyents	未知
map	X 跳到 X 关(X 代表关名)

关名：(使用 map X 秘技所用)

trs1 trn1 arm1 kos1 kos2 kos3 sib1 sib2 sib3 irq1a

irq1b irq2a irq2b irq3a irq3b ger1 ger2 ger3 ger4

得到物品：按下面的步骤可创造所需的物品：

1)首先在控制台输入：DEVELOPER 1 。(允许你列出存在的物品)

2)输入：ENTLIST,(列出存在的物品，而且大多数是可以再创造的。)

3)使用 GIMME 秘技命令创造想要获得的物品。

例如：gimme item_weapon_microwavepulse 可以让你创造一支微波脉冲枪。

枪支(Weapon)，弹药(Ammo)，物品(Items)列表：

Weapons



GIMME item_weapon_pistol = 9mm

GIMME item_weapon_pistol2 = .44

GIMME item_weapon_shotgun = Shotgun

GIMME item_weapon_sniper_rifle = Sniper Rifle

GIMME item_weapon_machinepistol = Silenced 9mm

GIMME item_weapon_assault_rifle = SMG

GIMME item_weapon_machinegun = MachineGun

GIMME item_weapon_autoshotgun = Slugthrower

GIMME item_weapon_rocketlauncher = Rocket Launcher

GIMME item_weapon_flamethrower = Flamethrower

GIMME item_weapon_microwavepulse = MicrowavePulseGun

Ammo

GIMME item_ammo_sp_pistol (9mm)

GIMME item_ammo_sp_pistol2 (.44)

GIMME item_ammo_sp_shotgun (shells)

GIMME item_ammo_sp_slug (slugs)

GIMME item_ammo_sp_rocket (rockets)

GIMME item_ammo_sp_gas (flamer)

GIMME item_ammo_sp_battery (MPG)

Items

GIMME item_equip_armor = Body Armor

GIMME item_equip_medkit = MedKit

GIMME item_equip_c4 = C4 Explosive

GIMME item_equip_flashpack = Flashbang's

GIMME item_equip_grenade = Hand Grenades

GIMME item_equip_light_goggles = nightvision

GIMME item_equip_claymore = Claymore Mines

测试版：

god 上帝模式

noclip 穿墙模式

notarget 使敌人看不到你

timescale .4 慢动作

weapontest 获得所有武器

givemoretutorial .44 枪

givesnipertutorial 步枪

Spawn[items] 使用不同的武器或物品。

王国兴亡录

在游戏中有个忍者的职业，把职业练到 lv30 级（多闯迷宫忍者开宝箱即可升级很快），忍者有一招火隐之术和水隐之术又可开锁爬墙，让他当前锋冲到一号旗的面前，然后火隐之术连放，再强的国家也会输。

求婚 365 日 II

观看所有图片和得到隐藏美女张柏芝，只需把 system. dat 用 UltraEdit32 等，编辑工具打开，将所有 00 改为 01。

西风狂诗曲 2

战斗画面中我方人物回合时键入秘技，再按鼠标左键，最后完成该人物的动作(如移动、待机)，画面出现 ^- -^，表示秘技成功。

SHOWMEBLOOD = 敌人全灭

弥塞亚

在游戏中按[ESC]后输入以下秘技：(注意：不要太快或太慢，也不要有暂停)

Code	Result
ucantkillme	上帝模式(适用于 Bob)
fleshnblood	取消上帝模式
braindead	AI 关
einstein	AI 开
icantsee	AI Vision 关
icanseeu	AI Vision 开
freezecam	锁定镜头

thawcam	解开镜头锁定
toohardforme	结束当前游戏

守护者之剑 2

战斗时按 F2 键,就会补满 HP。

无人岛物语 IV

在游戏中按 Shift 键可加快速度,拿物品时在物品上用滑鼠按一下之后马上让地图出现再取消,会发现你已经拿到了物品而物品还在喔。用了此密技后不能切换人物也不能存档,只要再拿一次物品,不过这次不能用密技喔,这样就可以存档也可以切换人物。

无限量负重

只要善加利用整理装备栏这一项目 就可以装上无限重的物价,利用二人的交换物品功能,先把自己的装备物品弄到整理栏中(此时物品已接近上限值)。再把另一个人的物品补到自己身上,再把整理栏的物品统统放回自己身上,此时你就会发现总物重已超过最大上限。

1. 当队员出现'无法携带更多物品'时按一下人物图像上的'PUSH';
2. 按右下那个'两个背包'的图案将东西放到队员身上;
3. 继续拿东西 等到两个人都拿满时 按下队员的'PUSH'图案;
4. 选择左下那个'小猴子'的图案将所有东西都拖到旁边新开启的空间中(也就是地上);
5. 放好后 按'两个背包'的图案 将队长的东西全拖过来;
6. 完成后再按一下'小猴子'的图案将原先放在右边空间的东西拖回来,此时你会发现可以超过负重量喔?虽然看起来有点复杂 但是做起来很容易。

英雄无敌 3 – 死亡阴影

游戏中按[TAB],然后输入以下秘技:

Code	???
nwcagents	得到黑骑士
nwclotsofguns	得到所有 战场武器

nwcneo	英雄升一级
nwctrinity	得到大天使
nwcfollowthewhiterabbit	增加运气
nwcnebuchadnezzar	行动力无限
nwcmorpheus	增加士气
nwcoracle	看拼图
nwcwhatisthematrix	打开全地图
nwcignoranceisbliss	增加黑烟
nwctheconstruct	资源 +100 金 +1000
nwcbluepill	立即失败
nwcredpill	立即胜利
nwcthereisnospoon	学会所有魔法
nwczion	城堡建筑全满
nwcphisherprice	增加光度

神偷 2:金属时代

修改现金:你可以编辑 dark. cfg 文件,选择在 "cash_bonus n" N 一行有关于现金的修改。

完成任务:按[CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [END]去完成下一个任务。

王权

在游戏中按下回车键,然后输入以下密技:

victory is mine	直接取得胜利
i' m a loser baby	直接失败
fill this bag	增加 10,000 黄金
revelation	显示地图
build anything	可以建筑所有的建筑物
give me power	可以使用所有魔法
cheezy towers	法术没有范围限制
restoration	恢复体力
frame it	显示帧数



grow up　　　　高亮度选中的英雄加+5级

近距离作战 4

Chris Farley 的长相：在打开游戏时如果输入 ChrisFar，游戏中所有的面相都会看起来象 Chris Farley。

Requisition Points 秘技：(Hex) 首先还是老话，别忘了先对你要做修改的文件进行存盘。选择 German side 或 Russian side 开始游戏，然后存盘，退回到 Windows. 在游戏安装目录下找到你所存盘的文件，并用任何一种 hex 编辑器打开它。作以下改变：如果你选择的是 Russian side，则找到 297A0 这个分支并将第五个并列参数改为 FF79，这样你就可得到 30,000 + req. points。如果你选择的是 German side，则找到 308E0 这个分支并将第三个并列参数改为 FF79。无论是在 Russian side 或者 German side 下，高于 FF79 都只能得到 32,000 req. points。你还可以尝试将你的对手的该值改为:FF80，这样一来他们就不能得到任何队伍了。而这正好可以使你更快的提高各项属性。

金属疲劳

查看整个地图：在进行游戏中的一个任务时，按下[F9]，会显示整个地图 2 分钟，不过在这个时间里敌人也能看见你了。

冻结生命值：在游戏中按下[F11]可冻结所有参与者的生命值，(包括敌方)

用以下命令为选项启动游戏（如：c: \homeworld \homeworld. exe /debug）

除错功能:

/debug = 启动除错视窗

/nodebugInt = 关闭除错视窗的某些功能

系统功能:

/heap = 设定记忆体大小

/prepath = 设定路径寻找档案

/CDpath = 设定路径到 CD - ROM

/freemouse = 滑鼠游标消失，使用 F11 键来定位

/ignoreBigfiles = 不使用 bigfile(s)的任何东西

/logFileLoads = 创造一个特殊标志

制造者功能:

/disableKatmai = 不使用 KNI

/forceKatmai = 强迫使用 KNI

声音功能:

/noSound = 关闭所有音效

/noSpeech = 关闭所有对话

/reverseStereo = 将左右的声道调换

/waveout = 强迫执行混音功能

/dsound = 强迫 DirectSound 使用混音的设定

细部功能:

/noBG = 关闭太空背景

/noFilter = 关闭线性材质贴图

/noSmooth = 不使用曲线平滑功能

/nilTexture = 不使用特殊材质

/NoFETextures = 关闭某种材质

/stipple = 启动软体模拟

/noShowDamage = 消除显示船舰损伤的功能

显示模式功能:

/sw = 在开始时重设系统状况

/fullscreen = 关闭全萤幕软体模拟

/window = 在视窗中消失

/noBorder = 在视窗中无边界

/640 = 以 640x480 的解析度进行游戏

/800 = 以 800x600 的解析度进行游戏

/1024 = 以 1024x768 的解析度进行游戏

/1280 = 以 1280x1024 的解析度进行游戏

/1600 = 以 1600x1200 的解析度进行游戏

/d16 = 以高彩的解析度进行游戏

/d24 = 以全彩的解析度进行游戏

/d32 = 以全彩的解析度进行游戏

/truecolor = 尝试以全彩的解析度进行游戏

/slowBlits = 萤幕的物体移动速度变慢
/device = 选一个特殊显示方式
/gl = 选择 OpenGL 为预设显示方式
/d3d = 选择 Direct3D 为预设显示方式
/nohint = 关闭 OpenGL 的使用
/noPause = 不能暂停
/noMinimize = 无法最小化

其他的密招:

/noCompPlayer = 关闭电脑的玩者
/notactics = 关闭战术功能
/noretreat = 关闭战术功能里的撤退功能

可见功能:

/dockLines = 显示起降路线
/gunLines = 显示弹道
/lightLines = 显示亮线
/boxes = 将太空船某些部分重绘
/textFeedback = 在游戏命令列里启动回报功能
/demoRecord 录像
/demoPlay 播放录像！

电脑对手与状态:

/aiplayerLog = 启动对手人工智慧
/determCompPlayer = 让电脑对手终结
/gatherStats = 启动同盟状态
/showStatsFight = 显示战斗状态
/showStatsFancyFight = 显示档案内容

网路连线功能:

/captaincyLogOff = 关闭舰长日记
/captaincyLogOn = 打开舰长日记
/logOff = 关闭网路连线档案
/logOn = 打开网路连线的档案
/logOnVerbose = 打开网路连线的长档案

恶魔岛弹珠

开始游戏时,按下[Print Screen]键,以击活秘技模式,然后输入以下秘技:

Code　　　　　　Result

none shall pass －关闭或开启球台

checkmate 设置 Final Ball

geriatric －延长时间

juvenile －减少时间

debate team －增加点数

false gods －偶像准备

idiot box －Video 模式

easter island －大且难看的面目

pompeii －火山

peashooter －机关炮

deadman －击活 Zombie Ball

mixmaster －击活下一个 Ingredient

donut －击活最后一个 Ingredient

transwarp －击活 Powerball

有兴趣的玩家还可以试试以下秘技:(看看会发生什么)

miss marple －Mystery Lit

field goal －Kickback Lit

ooga－booga －Witchdoctor Ready

1 green bottle －Cannibal Attack Lit

2 green bottles －Pirate Gold Lit

3 green bottles －Jungle Pursuit Lit

4 green bottles －Snake Slaying Lit

5 green bottles －Into the Lair Lit

6 green bottles －Voodoo Curse Lit

7 green bottles －Scorpion Hunt Lit

B－Hunter

游戏中直接输入下列密码:



IABAT = 驾驶蝙蝠机

IADQD = 无敌模式

IAKFA = 所有武器和弹药

马铃薯大兵

在游戏中按下 F8 键，即可使用以下密技：

mspace = 补血和恢复弹药

nextstage = 让你升等级

奇迹时代

秘技模式：用命令语句参数" beatrix" 打开游戏（如：ie: " C: \ Age of Wonders \ aow. exe" beatrix）。在游戏进行中按下[CTRL] + [SHIFT] + C：

Code	Result
gold 1000	金币
mana 1000	超能力水晶
fog	锁定 FOG（开/关）
explore	锁定探测器
spells	所有的符咒
win	完成任务
lose	失败
freemove	自由移动
towns	得到所有独立城镇
research	得到所有符咒
ah teer	以所有的魔法及额外的金钱开始游戏。

航空大亨

atmissall 所有任务

donaldtrump 额外的钱

expander 更大的飞机场

mentat 激活所有助手

nodebts 不负债
showall 所有航线可视
thinkpad 笔记本
winning 完成任务
missioncrowd 拥挤的飞机场
runningman 加快人的速度
famous 更好的名誉
crowd 更多的人选择航班
panic 所有的人离开飞机场

DX – Ball 2

秘技模式：游戏中输入："eureka"（正确的话会有一声提示）。然后按以下键(key)击活相应秘技。

Key	Result
上	第一块板
下	最后一块板
右	下一块
P	暂停
左	返回
任意键	随机动力
[F5]	开启 MIDI 音乐
[F6]	关闭音乐

在游戏中，每局只允许有四个使用者进行，要解决这个问题，就需要对 DXBALL2. EXE 文件进行编辑。(之前别忘了做备份)

1. 使用任意编辑器打开 DXBALL2. EXE 文件
2. Goto byte 165CCh (hex) 或 91596 decimal.
3. 将 1BC083E06083C004 改为 8BC1909090909090.

Bram Stoker's Dracula

Hex 秘技：

弹药:将 4E4C 改为 FF

Holy Worfer: 将 4E4B 改为 FF

4E44 – 4E49 的物品如下：

01 – Holy Worfer

14 – 苹果

16 – 鸡肉

18 – 乳酪

19 – 金匙

1A – 银匙

1B – 玉匙

1C – 日匙

1D – 红宝石匙

1E – 夜间匙

1F – 水晶匙

雷神之锤 3(正式版)

单人版:看所有的动画：

在 dos 下用命令行启动 Quake3

quake3. exe +seta g_spVideos" \ tier1 \ 1 \ tier2 \ 2 \ tier3 \ 3 \ tier4 \ 4 \ tier5 \ 5 \ tier6 \6 \tier7 \7 \tier8 \8"

游戏中按 ~ 键后输入:

/iamacheater = 简单级(Skill 1)

/iamamonkey = 困难级(Skill 100)

/model sarge/krusade = 警官的服装

连线版:设置无敌及使用所有武器的方法：

连线主机须用 /devmap +map [关卡名] 启动, 游戏中按 ~ 键后输入:

/god 无敌模式

/give all 获得所有武器

/give x 获得 x

x 可为:health armor ammo battle suit bfg10k flight gauntlet grappling hook grenade launcher haste health invisibility lightning gun machinegun medkit personal teleporter

plasma gun　quad damage　railgun　regeneration　rocket launcher
shotgun

匪徒

获得:$50,000 大元:

在"Lieutenant"部分中输入 I LOVE HANSON(注意:是大写)就可以获得:$50,000。

免费生意:

在"Gang Organizer"中,转至城市地图中,在任意 business 中提出信息,并让鼠标在 box 上来回移动,直到出现一条"Return to base". 点击之后该 business 就是你的了,如果愿意的话,你还可以卖掉它,现金会直接转入到你的财产中。你还可以等到下一个星期派个人去开展这笔生意。

在"Gangs"里加$3000 元:在"gang organizer"中的"Lieutenant"部分里,在其屏幕状态下按 D + A + R + T,可以使每一个"gang"获得$3000 元。

轻而易举获取道具(Properties 以下简称 P):

"Extort" 一些 p(这个应该不成问题, 如果他们以为你会付钱), 在那个星期以后,查看地图并双击你所 "Extort" 的那些 P, 会出现一张商店关于说明物品拥有者资料的图片移动鼠标贴近图片,这时鼠标指针会变形状。点击,那些 P 就会成为你的了。别忘记在接下来的一个星期里派个人去(run the place)。

免费物品:

进入"gang organizer"中的"Lieutenant"部分里,打开汽车(Cars)的菜单,接下来,注意是要进入 "Black Market" 而不是点击你想要的车辆, 等到价格栏出现时, 快速拖动你所选择的车种,将其从"Black Market"页面拖至"Lieutenant"那边的图片里。如果这个过程你做得足够快的话, 那么这辆车就归你了, (当然是免费的, 不会要求你付钱的)。此方法还适用于 枪(guns),但不适用于(recruited hoods). 每次使用完此方法后,(无论成功与否)都需要退出"Black Market"再重新进入。

Gorky 17

在所有的战斗中获胜:

以命令语句参数 -760722 开始游戏,这样在战斗中按下[Q]键就能直接获得胜利。(如:C: \Gorky17 \Gorky. exe -760722)



异域之门

当建立好自己的队员角色后，先加入3个自己的队员到队伍中，再加入3个事先建好的队员，然后检视（View）这些事先建好的队员，将他们 的装备和金钱都转移到自己的队员。将这3个事先建好的队员丢弃（Drop），再加入另3个事先建好的队员并转移他们的装备和金钱，如 此队伍在一开始便有较多的金钱和装备可使用。

《NOX》秘籍

游戏中按～打开控制台，输入：Racoiaws 击活秘技模式，然后使用以下秘技：

Code	Result
help cheat	显示所有的秘技
cheat ability	重新设置用户的能力
cheat goto{waypoint | x y}	未知
cheat health	恢复体力
cheat mana	再次充满 mana
cheat level#	跳关#
cheat spells	获得关名
cheat gold#	增加黄金

风色幻想 SP：封神之刻

不要做任何动作静待30～60秒，然後您将看到环形视窗向右旋转，不要做任何动作再静待30～60秒，然後您将看到环形视窗向左旋转，向左旋转後，使用键盘输入 fysp 两字，然后您会听到一声音效声，密技模式打开：

F2 键 ＝等级不变，99级实力

F3 键 ＝可以看见隐藏宝物

F4 键 ＝可以直接得到全部的徽章

F5 键 ＝我方的角色全灭

F6 键 ＝敌方的角色全灭

F7 键 ＝滑鼠游标所指的角色 HP，MP，POW 全部补满

F9 键 ＝滑鼠游标指到的角色立刻死亡

模拟人生

1. 英文版变身大法：修改注册表，寻找“HKEY_LOCAL_MACHINE \ Software \ Maxis \ The Sims”键，然后修改其中的“SIMS_LANGUAG”项，把[USEnglish]改成[TraditionalChinese]，那么回到游戏中你会发现整个游戏已经完全变成中文版了。

2. 在游戏中同时按下 CTRL + SHIFT + ALT + C 打开秘技模式，输入以下密码：

klapaucius – 送你$1000

water_tool – 将家周围的土地变成水

set_hour# – 改变时间为#(1 – 24)

set_speed# – 把游戏速度设置为#(– 1000 – + 1000)

autonomy# – 设置人物的评价值(1 – 100)

grow_grass# – 植草#(1 – 150)

interests – 显示人物的性格和兴趣

map_edit on/off – 打开或关闭编辑地图模式

route_balloons on/off – 打开或关闭导航模式

sweep on/off – 显示或关闭游戏中的记号

tile_info on/off – 显示或关闭资料

draw_all_frames on/off – 显示或隐藏框架

3. 终极奥义——大量金钱：

打开秘技模式后先输入密码：”klapaucius”，然后再次进入秘技模式，输入 :”!;!:!;!......(连续输入六十次)

乐高骑士：时间之旅

在游戏中输入以下密码：

HYPE – 恢复体力

DRUIDE – 恢复魔力

GORK – 防御全开

GLITTERGOLD – 得到金钱

LITTLETROLL – 体力缓慢再生

LITTLEGOGOUD – 魔力缓慢再生
OUIOUI – 加 10 支蓝箭
NONNON – 加 10 支红箭
GROLO – 在每个道具栏加红蓝箭各 10 支
HOUDINI – 无限箭
HERMETIK – 无限魔法
TOUTUNDEFI – 破坏自己的盔甲
POULETFRIT – 得到 Speed Boot
THEREYOUGO – 全魔法
WONDERFUL – 大加速
THUNDERGOD – 隐形

英雄传奇五:龙之火

/clan69 – 69 集团
/restorelife – 恢复体力
/godmode – 上帝模式
/invisible – 隐形
/changelevel – 修改等级

赛普特拉之核

游戏的秘技模式比较特别,有的秘技必需在开启秘技模式后才能使用。
首先,在游戏中按 [F12] 键打开输入模式:
用 "imarealweenie" 开启秘技模式,可得以下功能:
"enemies" – 列出敌人的体力
"sight" – 打开视力线
"spy" – 显示 DEBUG
以下秘技可以在任何情况下输入,但之前不能输入任何秘技:
makethemstopmommie – 冻结敌人的行动
hidetext – 隐藏文字显示
fps – 显示游戏祯数
mapmaker – 以 BMP 格式展示游戏地图(小心,文件容量超大!)

其他功能未知的密码:

wtfwwt、bgiob、perception、lallignore、recovery、strength、vitality、addstuff、agility、i-maweenie、babylon、observe、vampire、enemies、english、german、dumpgv、siskel、coeffs、isteal、msteal、points、psyche、scroll、seeall、varset、astat、mheal、rects、rcore、rstat、snorm、sfast、sslow、score、spell、blind、gimme、maxhp、tmtwotfobiwan、level、path、gods、call、core、lall、heal、hdm、hit、run、sdm

Lego Rock Raiders

在游戏的主菜单输入以下密码:

LRRWARP – 得到所有关卡

LRRVE – 得到所有车辆

LRRMONTY – 全部人变成 Rock Monster

Tzar (Demo 版)

在游戏中按 Enter,键入下列密码:

hmprettypleasewithsugarontop – 激活秘技模式

hmresign – 现在的板型失去

hmgod – 指定的单位无敌

hmnotech – 激活所有的技术

hmbuildozer – 快速建筑

hmpetleva – 各资源增加 10,000 单位

hmreveal – 全地图

hmnofog – 除去战场迷雾

雷神之锤 III:竞技场正式版秘技

得到所有影片:

在 DOS 状态下进入 Quake3 的子目录,键入以下密码:

quake3. exe +seta g_spVideos "\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8"



以 Skill 1 得到所有场地：

按 ~ 键调出控制栏，键入：/iamacheater

以 Skill 100 得到所有场地：

按 ~ 键调出控制栏，键入：/iamamonkey

使用隐藏人物：

按 ~ 键调出控制栏，键入：/model sarge/krusade

使用下列秘技之前要把场地转换为秘技模式，方法为：/devmap mapname（例：/devmap q3dm7）

不死模式：

按 ~ 键调出控制栏，键入：/god

得到全部武器：

按 ~ 键调出控制栏，键入：/give all

得到物品：/give #(# = 代码)

物品的代码包括：allammo、armor、battle suit、bfg10k、flight、gauntlet、grappling hook、grenade launcher、haste、health、invisibility、lightning gun、machinegun、medkit、personal teleporter、plasma gun、quad damage、railgun、regeneration、rocket launcher、shotgun

奇迹时代

使用命令行参数 "beatrix" 来打开游戏（例："C: \Aow\aow. exe" beatrix），进入游戏后按 CTRL + SHIFT + C 启动秘技输入，然后键入以下密码：

gold – 金币 + 1000

mana – 水晶 + 1000

win – 任务完成

lose – 任务失败

fog – 迷雾开关

freemove – 自由移动

explore – 锁定探测器

spells – 得到全部符咒

towns – 得到所有独立城镇

Outlaws

在游戏中输入：

olairhead – 飞行模式

olcds – 地图模式

olash – 全弹药

olpostal – 全武器弹药

oljackpot – 增加财产

olredlite – 冻结敌人

olzip – 瞬间转移

olfps – 显示帧速率

olgps – 显示装备

暗杀希特勒

在游戏中按下 ~，然后输入以下秘技：

– – – satan – 上帝模式

megaboss – 上帝模式 2

. – – – – – jt# – 跳至#关

– – – allit – 得到所有枪和物品

gimme all – 得到所有枪和物品

兵工厂

键入以下密码可以得到相对应的秘技：

eureka – 得到所有发明

cresus – 得到一百万元

koweit – 获得燃料

maggy – 获得金属材料

babyboom – 制出士兵

Colin McRae

键入以下姓名可以得到相对应的秘技：



所有赛道 – FREEWAY

Bonus Cars – LOTTOWIN

定制录象 – SPECIALED

力量加倍 – BIGGUNS

迷惑 – WHITEOUT

隐藏赛道:

No. 1: INTHECLOUDS

No. 2: QUARRYVILLE

No. 3: TROLLEYPARK

No. 4: WILDAYWORLD

冷冻模式 – ALIENGOO

Q 版模式 – BORROWERS

影子赛道 – DARKSIDE 和 ONTHEWALL

控制后轮 – TURNBACK

相反赛道 – BACKAGAIN

增加速度 – ROCKETMAN

超级驾驶 – ALLWHEELS

吱吱响的声音 – CHOIRBOY

水翼船模式 – DELOREAN

减轻车重 – GIANTLEAP

便利商店:速食店

游戏的代言人徐怀钰成为服务员:

在"店面配置"画面把店名改为 Yuki 按然后按下 Enter 键,再徵人,过一段时间後徐怀钰就会来应聘了。

半条命:军团要塞

先在游戏命令行中加上' –dev –console –game gearbox'再进入游戏。游戏中,按下' ~ '键,输入下列密码会得到相应的秘技:

得到所有武器:IMPULSE 101

无敌:/GOD

穿墙:/NOCLIP

跳关:/MAP xxxx (注:xxxx 为关名)

得到 xxxx 装备:/GIVE xxxx (注:xxxx 为装备的名字)

附:关名列表

1. c0a0 c0a0a c0a0b c0a0c c0a0d c0a0e

2. c1a0 c1a0a c1a0b c1a0c c1a0d c1a0e c1a1 c1a1a c1a1b c1a1c c1a1d c1a1f c1a2 c1a2a c1a2b c1a2c c1a2d c1a3 c1a3a c1a3b c1a3c c1a3d c1a4 c1a4b c1a4d c1a4e c1a4f c1a4g c1a4i c1a4j c1a4k

3. c2a1 c2a1a c2a1b c2a2 c2a2a c2a2b1 c2a2b2 c2a2c c2a2d c2a2e c2a2f c2a2g c2a2h c2a3 c2a3a c2a3b c2a3c c2a3d c2a3e c2a4 c2a4a c2a4b c2a4c c2a4d c2a4e c2a4f c2a4g c2a5 c2a5a c2a5b c2a5c c2a5d c2a5e c2a5f c2a5g c2a5w c2a5x

4. c3a1 c3a1a c3a1b c3a2 c3a2a c3a2b c3a2c c3a2d c3a2e c3a2f

5. c4a1 c4a1a c4a1b c4a1c c4a1d c4a1e c4a1f c4a2 c4a2a c4a2b c4a3 c5a1

装备列表:

item_airtank item_antidote item_battery item_healthkit item_longjump item_security item_sodacan item_suit

ammo_357 ammo_9mmAR ammo_9mmbox ammo_9mmclip ammo_ARgrenades ammo_buckshot ammo_crossbow ammo_egonclip ammo_gaussclip ammo_glockclip ammo_mp5clip ammo_mp5grenades ammo_rpgclip)

零点奴隶

在游戏中按"T",然后输入以下密码的相应秘技:

武器升级:/goodies

在当前任务中立刻胜利:/i win

退出游戏:/big ass

向后投自己:/onass

伤害自己:/ouch

让自己震动:/wilcox

是否显示阴影:/3prong

跳关:/mission xxxx(xxxx 表示关名,见下表)

关名(和/mission 一起使用):



CREDITS M00_INTRO M00_STARTUP M01_A M01_B M02_A M02_B M03_A M03_B M03_C M04_A M04_B

M05_A M05_B M06_A M07_A M07_B M07_C M08_A M08_B M08_C M09_A M09_B M09_C

M11_A M11_B M11_C M12_A M12_B M12_C M13_A M13_B M13_C M14_A M14_B M14_C

M15_A M15_B M15_C MULTI_4_CORNERS MULTI_ARENA MULTI_BOXOFUN MULTI_COMPLEX MULTI_DELTA_FAB

MULTI_GRUDGEMATCH MULTI_HOUSEOFCHAN MULTI_JUNCTION MULTI_SLAYERTON MULTI_STREETS MULTI_THE_TOWER

MULTI_TUNNELS

霹雳英雄榜

获得金钱无限：到业途灵处买霹雳紫水晶与长石粉，再到秦假仙处练成铜仙丹…… 购买加练制成本共 300 金，铜仙丹卖掉可得 640 金，循环使用可得无限金。

Indiana Jones and the Infernal Machine（印地安那 · 琼斯与恶魔机器）

在游戏中，按下 F10，输入下列密码会得到相应的秘技：

无敌：talkit_marion

获得全部武器：urgon_elsa

获得回复道具：azerim_sophia

自由提示：nub_willie

NBA Live 2000

在主菜单画面输入密码：redrover 就能得到强力的扣篮动作

魔兽争霸 II：白金版

Deck me out – 完成所有升级研究

Every litle thing she does – 完成所有技能升级

Glittering prizes – 增加资源

Hatchet – 加快伐木速度

It is a good day to die – 无敌

Make it so – 加快建造、生产速度

On screen – 全地图

There can be only one – 获得胜利

Tigerlily – 跳关(Human #、Orc # 或 xhuman # 格式,为关数)

皇帝 II:之横世霸业

在游戏进行中键入:

QIGAI – 加 1000 食物

LIQUAN – 加 1000 科技

RENMEN – 加 1000 人口

MEISAI – 加 1000 材料

KESHI – 加 1000 水

JIZISHIHAODONGZI – 加 1000 金钱

黑暗地球

按 P 键暂停游戏,输入秘技:

fortytwo – 容易难度模式

dwarf – 角色变小人

baffe – 大手模式

bigfoot – 大脚模式

bighead – 大头模式

normal – 正常模式

地狱门

修改捷径成 C:\ Program Files\ 智冠科技股份有限公司\ 地狱门\ Game. exe yoki

进入游戏按 Enter 键会出现一个可输入密技的对话窗

FIGHT = 无敌

MAGIC =可学得全部的魔法,使用不扣妖力值

RAISE # =各主角升级一次 (#为要加的级数)

GETOBJ # =得到物品 (#为物品编号)

GOLD # =得到金钱 (#为要加的数目)

FOG =迷雾开关

MAP =游戏地图

SETEVEN =设定事件

VIEWEVEN =观察已设事件

VIEWMSG =观察讯息流向

SCREEN =攫取萤幕画面

BUY # =买卖系统测试 (#为要测试的项目)

直接按的地方也会显示热键设定方法和密技输入。

车手

1. 爆机之后,会有隐藏城市选择

2. 编辑 DRIVER \ DATA \ MLADDER. DML 文件, 去掉 INTERVIEW 和 QUITONFAIL 能够跳过训练任务

超能力大战 2012

隐藏人物调出方法:

步骤一:运行 regedit 文件打开注册表,在 HKEY_CURRENT_USER 键里面找到 SOFTWARE 键,再找到这个游戏的位置(默认为 TAITO \PE2012);

步骤二:把 SPFLAGS 键里面的全部选项的键值都改为"1";

步骤三:进入游戏游戏你将能够使用 BURN 和 KEITH 这两位上代的主角和掌握最强超能力"时间"的男子 - - WONG,他们的是实力都非常强横;另外,游戏的开场画面也会有所改变。

FIFA2000

在选项菜单中:

MOMONEY - 花不完的金子

HOOLIGAN – 出现特别队
BURNABY – EAC Pitch
SIZZLE – 闪电模式
DIZZY – 异形模式
LIGHTSOUT – ？？？

美洲猎鹿人 2000

备份游戏目录下的 config. scr，然后用任何编辑器打开，加入一个 " consoleenabled = 1" 语句。完成后进入游戏，以 ~ 键打开秘技模式：

level # – 跳到第 # 关(1 – 15)
showanimals – 显示动物
showbedding – 显示休息地
showanimalsonmap – 在地图上显示动物位置
showbeddingsonmap – 在地图上显示休息地位置
runfast – 以超高速度奔跑

彩虹六号：游侠之矛

正式版秘技：

在游戏中按回车键，然后输入以下密码：

teamshadow – 队伍进入隐形模式
theshadowknows – 指定队员进入隐形模式
debugkeys – 打开 debug keys
turnpunchkick – 把人物变成 2D
1 – 900 – 沉重的呼吸声音
clodhopper – 庄稼人模式
bignoggin – 大头模式
explore – 胜利条件
nobrainer – 关闭 AI
stumpy – "矮冬瓜"模式
teamgod – 整个队伍无敌
avatargod – 指定的队员无敌



wounddeath – ?????

试玩版秘技：

按；键，然后输入：

teamgod – 队伍无敌

playergod – 指定的队员无敌

5fingerdiscount – 装满子弹

explore – Explore 模式

Madden NFL 2000

比赛结素后，输入以下秘技：

firstis20 – 20 码的第一垒

painful – 增强伤害力

nopicks – 不准中途拦截

qbintheclub – 完美的通过

quarkandstar – 微型运动员

itsinthegame – EA 的体育场

wildwest – 避开城市体育场

cowboys – Marshalls 梦幻队

mojo – 所有 60s team

sideburns – 所有 70s team

Re – Volt

修改游戏安装目录下 cars \Paremeters. txt 文件，里面有玩家车辆的最高速度、加速度、操纵灵活度、车轮尺寸等等参数。

在输入名字时输入以下密码：

carnival – 得到所有模型车辆

sadist – 游戏中用右 Shift 键选武器

tracker – 得到所有赛道

changeling – 在比赛中换车

makeitgood – 激活游戏编辑功能

tvtime – 打开 F5 和 F6 摄像镜头

drinkme – 微型车

urco – 超离谱 UFO 飞碟

无限飞行 2

查看目标位置范围：在游戏中，当你的飞机飞在目标所在区域时，按 [Shift] + [Alt] + A 键即可查看到被一个金属框围绕着的目标。

奖励飞机：如果选择了 quick flight 模式，你可以在飞行时按 M 键三次然后返回到 quick flight 菜单屏幕，就可以选择 "Aircraft" 选项获得一架奖励的飞机。

隐藏的乐曲：在飞行的同时，输入 sulu 即能听到隐藏的乐曲。

Space Empires 3

Empire Status 画面：

ctrl + "money" – 所有的指数 100,000

Ship Report 画面：

ctrl + "resupply" – 完全补给

ctrl + "movement" – 恢复船只的移动力

ctrl + "repair" – 船只完全修复

Jetfighter 3

在游戏中直接按：

Shift + F – 补充燃料

Shift + M – 补充弹药

Ctrl + X 或者 Ctrl + W – 摧毁空中目标

舰谜航

1、以命令行 " – Mudd"（"M" 必须大写）作参数进入游戏（例：c: \ botf \ trek. exe – Mudd），可激活秘技模式：

F9 – 整体研究增加到 100%

F10 – 加 10,000 个信用点

F11 – 打开/关闭地图



2、以下列命令行做参数开始游戏,可以观看游戏内置事件图片:

–bones –观看结盟图片

–gorn –观看失败图片

–kirk –观看摧毁行星的图片

–picard –观看统治银河系的图片

氏族

在游戏中按 T 键,然后键入以下密码:

iamagod! – 上帝模式

nextlevelplease – 跳关

beammeupscotty # – 传送到第 # 号房间

spawn # – 复制第 # 号物品

moregoldplease – 加 100 Gold

tinymonsters – 微缩怪物

theyarecrazy! – 怪物们自相残杀

donthitme! – 怪物不能攻击玩家

黑暗秘石

欣赏主题曲:

游戏开始的村庄里，广场中心的树下有一位吟游诗人，在她跟前的篮子里面放点钱,她就会为你演唱本游戏的主题曲(名字应该叫《DARK STONE ON SHINE》啦,用木吉他伴奏,一极棒)。

复活节彩蛋:

扮演侠盗进行游戏的玩家，能够使用盗窃的技能在村庄的小鸡身上偷得此物……

骗钱大法:

这个方法能够帮助玩家向游戏一开始时的穷日子告别,具体如下:

<1> 开始新游戏,把所有的钱集中在其中一个人物身上;

<2> 重新开始游戏,创造一个新的人物并将他的钱再次传给刚才拿钱的人;

<3> 不断重复,这样每次可以增加 1500 大元,直到你满意为止……

隐藏与危机

在战役选单中输入 unlockcheatmode 打开作弊模式，便可在游戏中输入以下秘技

allitems －所有武器与全部弹药
resurrect －复活
goodhealth －加血
nohits － 不怕挨枪子儿
killthemall －杀死所有的敌人
funnyhead －大头模式
gamedone －完整当前任务
gamefail －当前任务以失败告终
openalldoor －打开所有的门
showtheend － 任务结束后的过景动画。
laracroft － heh(试试看啦)
enemyf －在你前面显示敌人。
enemyb －在你后面显示敌人。
playercoords －你所处的坐标位置。
debugdrawvolumes －(试试看啦)
debugdrawwire － (试试看啦)

升刚

在游戏中按 T 键，然后输入：
MPGOD － 上帝模式
MPKFA － 全生命、弹药和护甲
MPHEALTH － 全生命
MPAMMO － 全弹药
MPARMOR － 护甲
MPCLIP － 打开/关闭穿墙模式
MPPOS － 显示位置
MPCAMERA － 调整镜头
MPLIGHTSCAPE － 调整光源

MPMECH －？？？

机甲战士 3

使机器不会出现过热 SHUT DOWN 的情况：

在战机过热的时候使用 alpha strike，然后马上按 F 键打开冷却装置，时间差要拿好，成功的话会出现“Heat Death Disabled”的提示，那么你的机器就可以马上投入战斗了。

洛克人之黄金帝国

在大地图画面：

jack1 － 前进 1 步

jack2 － 前进 2 步

jack3 － 前进 3 步

jack4 － 前进 4 步

jack5 － 前进 5 步

jack6 － 前进 6 步

jack0 － 回到出发点

yawl －－ 使用威力博士

在建筑画面：

jacklife － 生命值 100

jackgold － 1000 黄金

jackelement － 1000 元素量

all － 得到所有物品

reany － 能力提升到 100%

cshw － 修复和升级建筑物

Tom Clancy 之攻略潜航

在游戏中按 B 键使输入框出现，然后输入 CISCO SEZ，再按 B 键输入以下密码：

DROP ANCHOR － 停止潜水艇的行动

FLIP HER - 紧急倒车 180 度

LETS TOOPLE - 准备创造最恐怖的潜航速度吧!

BE MY BUDDY - 使被选定的舰艇成为我方成员

SEE THEM - 改良声纳功能

WARP TO - 打开自动导航系统

HEAL ME - 修理

EAT LEAD - 改变我方的鱼雷

BOOM - 摧毁目标

ENGAGE CLOAKING DEVICE - 我方潜水艇在敌人的声纳中消失

ON YOUR BUTT - 转到离自舰最近的单位

ZEPPELIN - 有点离谱了,这可是飞艇啊

吞食天地 IV:楚汉光辉

在游戏中按 m、i、n 三键打开秘技功能:

在地图画面:

+ - 武将升一级,黄金、米粮十万

战斗画面:

a - 移动已经移动过的部队

d - 减弱我方部队的战斗能力

i - 加满魔力

k - 敌人部队剩下一个兵

m - 加满装备

q - 离开游戏

w - 完成战役

重装机兵 2

在游戏中按 ~ 键,然后输入:

set camti - 上帝模式

set mission - 过关

黑街霸主

修改快捷方式为 C: \Kingpin \kingpin. exe +developer 1, 进入游戏后按 ~ 键输入秘技:

IMMORTAL – 无敌

NOCLIP – 打开/关闭穿墙模式

GIVE HEALTH – 全生命

GIVE CASH ### – 得到金钱(### = 金额)

GIVE ALL – 得到所有物品

XTRACRISPY – 未知

GIVE SPISTOL – 手枪消声器

GIVE PISTOL RELOAD – 自动装填手枪弹药

GIVE CROWBAR、GIVE PISTOL、GIVE SHOTGUN、GIVE TOMMYGUN、GIVE HEAVY MACHINEGUN、GIVE GRENADE、LAUNCHER、GIVE BAZOOKA、GIVE FLAMETHROWER – 分别对应取得各种不同的枪支

异形决战铁甲战士

在游戏中,按 ~ + F12 使输入框出现,然后键入密码:

MARINE 的秘技:

alienbot – 创造出 AI 控制的 ALIEN

freakoftheuniverse – 上帝模式

giveallweapons – 全武器、弹药

god – 上帝模式 2

light – 在玩家的周围产生亮光

marinebot – 创造出 AI 控制的 Marine

observer – 打开/关闭 Observer(观察)模式

predobot – 创造出 AI 控制的 Predator

showcoords – 显示级别坐标

showfps – 显示 Framerate

PREDATOR 的秘技:

gimme_charge – 补满 Predator 的能量

skullcollector – 上帝模式

giveallweapons – 全武器、弹药
god – 上帝模式 2
light – 在玩家的周围产生亮光
marinebot – 创造出 AI 控制的 Marine
observer – 打开/关闭 Observer(观察)模式
predobot – 创造出 AI 控制的 Predator
showcoords – 显示级别坐标
showfps – 显示 Framerate
ALIEN 的秘技:
theonedeadlycreautureevercreated – 上帝模式
giveallweapons – 全武器、弹药
god – 上帝模式 2
light – 在玩家的周围产生亮光
marinebot – 创造出 AI 控制的 Marine
observer – 打开/关闭 Observer(观察)模式
predobot – 创造出 AI 控制的 Predator
showcoords – 显示级别坐标
showfps – 显示 Framerate
winneroftheonegreatbattleoftheuniverse – 进化成最终形态

安魂曲:复仇天使

在游戏中按回车键然后输入:
csyhwh – 不死
csshroud – 全护甲、全生命
cshealth – 全生命
csrosary – 全物品
csammo – 全弹药
csguns – 得到所有武器

明星志愿Ⅱ

在选择女主角的地方，选择自定：

名字姓输入：侯

名字名输入：湘婷

生日输入：8月27日

血型输入：A（或皆可）

一开始金钱会有500000元

所有属性启始值为5000点

开启密技：在游戏画面中分别按下CHEAT，各按键要照次序一直按著，成功後会听到"叮"一声。

行程设定的密技：在游戏画面按下密码听到"叮"一声表示成功。

密码表：

Ctrl+1 =观看结局

Ctrl+2 =观看金星奖

Ctrl+3 =观看金钟奖

Ctrl+4 =观看金曲奖

Ctrl+5 =观看今像奖

Ctrl+6 =参加快问乱答

Ctrl+7 =参加我X我X我XXX

Ctrl+8 =参加记忆大考核

Ctrl+9 =参加X魔音符

Ctrl+0 =开启全部打工，家局选项

Alt+6 =全部属性加1000

Alt+8 =全部属性减少1000

注：以上密技使用时可能导致死机

《杀气冲天》密技

friend	降低敌意
mypower	加功力
mylife	加生命
getgoods	得到物品（编号1–98）

gotoscene　　显示总地图，点哪去哪(可要小心点)

模拟主题公园

shift+C 键　　增加金钱 $500,000
ctrl+Z 键　　所有车辆
alt+Z 键　　所有商店
shift+Z 键　　所有的树木，墙和化妆室

科隆战记 3

快速升级:

当你要打头目时，会出现一段对话，此时按人物变换键就可以不断升级到 101 级。游戏中当和人对话或观看告示牌时（也就是游戏画面下方有出现讯息的时候）：

按下：F1 - - -> 增加 HP 及 SP

F2 =增加金钱并升级

F3 =启动"小辣椒"加速模式(按一下启动，再按便解除)

当凯恩把"日光降临"练满时启动"小辣椒"加速模式，便可不费吹灰之力就学到本世纪最帅气的绝招"地狱怒火"。

魔法十字军

按[ENTER]键输入以下秘技：

Code Result
-EMBIGGENME　　上帝模式
-CRAZYGUY　　所有符咒和超能力
-WHOAH　　飞行模式(LMB=快速，RMB=慢速)
-UBERLOAD　　跳关
-SHOWFPS　　显示帧速
-CALCFPS　　计算帧速
-DEBUG　　显示调试信息
-BOUNDINGBOX　　在目标周围绘制范围框

-3DNOW!　　3D 显示(开/关)

CSWIRE　　地形显示(开/关)

注意:负号"-"也要输入。

轩辕剑 3

隐藏武器的得到法:在威尼斯广场中央的钟台上敲钟 20 下,可以得到"绝情猫袖箭"(妮可专用)(DOMO 小组成员射鸟用的?),攻击力 +70,对于前期、中期可谓是超级武器了!

无条件使用绝招: 在战斗时, 行动值满了选单出来後按 4 即可无次数限制使用绝招。

星际跋涉:隐藏的邪恶

在游戏任何地方只要输入"kirk" 就可以无限生命了。

半条命之反抗暴力

用 hl. exe -console 命令启动游戏,按下"~"键后键入"sv_cheats 1",然后就可使用以下密技:

IMPULSE 101　　得到所有武器和弹药

/GOD -不死

/NOCLIP - 穿墙模式

/MAP xxxx - 跳关

/GIVE xxxx - 得到 xxxx 装备

/GIVE WEAPON -X 得到武器 X,X 可以为以下几种:

GRAPPLE	KNIFE	PIPEWRENCH
EAGLE	M249	SNIPERRIFLE
DISPLACER	SHOCKRIFLE	SPORELAUNCHER

小秘密:游戏时, 接近 BOSS, 你会听到这样一句话:" To win the game you must kill me Randy Pictchford"

关名列表:

c0a0 c0a0a c0a0b c0a0c c0a0d c0a0e c1a0 c1a0a c1a0b c1a0c c1a0d

c1a0e c1a1 c1a1a c1a1b c1a1c c1a1d c1a1f c1a2 c1a2a c1a2b c1a2c c1a2d c1a3 c1a3a c1a3b c1a3c c1a3d c1a4 c1a4b c1a4d c1a4e c1a4f c1a4g c1a4i c1a4j c1a4k c2a1 c2a1a c2a1b c2a2 c2a2a c2a2b1 c2a2b2 c2a2c c2a2d c2a2e c2a2f c2a2g c2a2h c2a3 c2a3a c2a3b c2a3c c2a3d c2a3e c2a4 c2a4a c2a4b c2a4c c2a4d c2a4e c2a4f c2a4g c2a5 c2a5a c2a5b c2a5c c2a5d c2a5e c2a5f c2a5g c2a5w c2a5x c3a1 c3a1a c3a1b c3a2 c3a2a c3a2b c3a2c c3a2d c3a2e c3a2f c4a1 c4a1a c4a1b c4a1c c4a1d c4a1e c4a1f c4a2 c4a2a c4a2b c4a3 c5a1

装备列表:

item_airtank item_antidote item_battery
item_healthkit item_longjump item_security
item_sodacan item_suit ammo_357 ammo_9mmAR
ammo_9mmbox ammo_9mmclip ammo_ARgrenades
ammo_buckshot ammo_crossbow ammo_egonclip
ammo_gaussclip ammo_glockclip ammo_mp5clip
ammo_mp5grenades ammo_rpgclip

战争地带 2100

注:密技仅能使用於 V1.01 版

游戏中按 T 键,输入下列密码後,再按 Enter:

time toggle = 停止或开始任务的计时器
get off my land = 杀死地图上所有的敌人
show me the power = 得到 1000 单位的动力
hallo mein schatz = 跳到下一关
work harder = 完成目前所有有效的论题
double up = 你的单位防御增为两倍
timedemo = 显示画面更新速率及 gfx 的数据
kill selected = 杀死所选择的单位
easy = 设定游戏等级为 easy
normal = 设定游戏等级为 normal
hard = 设定游戏等级为 hard
version = 告诉你何时用了哪些密技



柏度之门

编辑在游戏所在目录的文件 baldur. ini，在 Game Options 条目内增加一行"Cheats = 1"。存盘后运行游戏，在游戏中输入 Ctrl – Tab，来打开/关闭控制台。在控制台输入以下代码，回车后即可激活欺骗秘技：

Cheats: CriticalItems()：得到游戏中全部关键物品

Cheats: DrizztDefends()：产生一个友好的 Drizzt

Cheats: DrizztAttacks()：产生一个敌对的 Drizzt

Cheats: Midas()：获得 500 黄金

Cheats: CowKill()：如果你附近有 COW，就会得到一个 Cow Kill 魔法

Cheats: TheGreatGonzo()：召唤 10 个 Killer Chickens 为你作战

Cheats: ExploreArea()：类似与得到千里眼魔法

CLUAConsole: SetCurrentXP("[number]")：设置经验值(如：SetCurrentXP("30000"))

古墓丽影 4

跳关：

1，保正 LARA 面对正北(即按 ESC 键后，指南针指北，且指针为透明，否则不是正北)。

2，切换至 LOAD GAME，同时按 H，E，L，P 四键 1 – 3 秒 。

3，按 ESC 退出，自动跳至下一关。

弹药无限(现有的装备)：

1，保正 LARA 面对正北(即按 ESC 键后，指南针指北，且指针为透明，否则不是正北)。

2，切换至 SMALL MEDIPACK(小药包)，同时按 G，U，N，S 四键 1 – 3 秒，可无限弹药。

武器全齐：

1，保正 LARA 面对正北(即按 ESC 键后，指南针指北，且指针为透明，否则不是正北)。

2，保证各现有武器弹药无限，即执行上一步。

3，按 ESC 退出。

4，按 ESC 进入。

5,切换至 LARGE MEDIPACK(大药包),同时按 W,E,A,P,O,N,S 七键 1－3 秒,可拥有全部武器。

找一个在北面的石块,攀上,即正北。

《魔法门英雄无敌 III》欺骗秘技

游戏中按下 tab 键后输入以下字符串,再按下回车便可获得相应的密技功能:

nwconlyamodel = 立刻建出城里所有建筑
nwcsirrobin = 任务立即失败
nwctrojanrabbit = 任务立即完成
nwcavertingoureyes = 英雄部队里的每个空位都填上五个天使长
nwcantioch = 英雄获得弩车、医疗车和弹药车
nwcigotbetter = 英雄升一级
nwccastleanthrax = 英雄获得最大幸运
nwccoconuts = 英雄行动力无限
nwcmuchrejoicing = 英雄获得最大士气
nwcalreadygotone = 观看完全打开的藏宝图
nwcgeneraldirection = 打开地图
nwcshrubbery = 加各项资源
nwctim = 英雄学会全部魔法,且魔法点(spell points)变成 999

注意游戏被使用了密码后等级为 cheater,得分为 1,排在最后。

杀气冲天

回车,然后输入 GETGOLD 得到金钱

特警飞虎队 III:近距离战斗小队

玩家在游戏时,按下 SHIFT + ~,然后键入下列秘技:

Code Result
iamleet 完成当前任务,过关
jognwoo 减缓游戏进程
swatlord 将整个组转换为 GOD 模式

biggerpockets 无穷弹药

casual 队伍缺少的裤子和衬衣

doubleshot 提高武器火力

nc17 受伤时流更多血

noshades 使夜间执行任务好象在白天

whosyourboss 未知的结果

印地安那琼斯和诡雷

按 F10 后输入以下秘技

framerate 显示帧速

fixme ??

endcredit 看结局动画

makemeapirate 开玩笑

talkit_marion 转换为 GOD 模式

urgon_elsa 所有武器

azerim_sophia 健康状况

nub_willie 大量提示

创世纪 9:耶稣升天

在游戏文件中有一个名为 default. kmp 的文件，用文本编辑器打开，查找："[Cheat Commands]",在这下面填加下列语句：

alt + shift + i = 圣者无敌

alt + shift + l = 圣者飞行

在游戏中你输入相应的密技键（alt + shift + i 和 alt + shift + l）激活密技模式，然后输入下面的密技：

pass_one_hour

unpass_one_hour

sunrise_sunset

pass_one_minute

unpass_one_minute

toggle_sun

toggle_wind

toggle_storms

toggle_avatar_

虚幻锦标赛

下面这些密码只适用于单人模式，在游戏中按"`"暂停游戏，输入：

iamtheone 激活作弊模式

god 无敌

loaded 武器全

allammo 弹药全

虚幻锦标赛的升级密技：同样是在单人模式下的密技，键入"`"启动密技模式

iamtheone	激活密技模式
god	无敌模式
loaded	全武器
allammo	全盔甲防护
ghost	穿墙
fly	飞行模式
walk	行走模式
killall [class]	杀掉所有等级为[class]的敌人
playersonly	时间暂停，再来一次就解开暂停
behindview 1	后视视角
behindview 0	正常视角
open [mapname]	跳到名为"XXX"的地图
summon [item]	调出枪械"枪械的名称"(附后)

调出的枪械名称：

Cannon	Eightball	Flakcannon
Nali	Skaarjwarrior	Quad Shot

影子连队

游戏中按下 Enter 键，再输入下列密码：

DOLEMITE	无敌模式(要先选择士兵)
PAUL HANEY SEES ALL	显示所有敌人的士兵
TOGGLE BOTTOMEAR	底部显示
AUTOWIN!	立即获胜

SET_CAMPAIGN ××× 关卡选择(×××为关卡名称)

下面是关卡代码:

Angola_tutorial	Angola	Romania	Kola	
Caribbean	Kola_2	Ecuador	Peru	Angola_2

时空之轮

按~后输入:

god 上帝模式

allammo 所有枪和弹药

ghost 穿墙

fly 我飞

walk 漫步模式

behindview 1 第三视角

behindview 0 正常视角

playersonly 冰结时间,再次输入则取消冰结

invisible 1 隐形

invisible 0 取消隐形

killall [class] 杀掉某类敌人(class 为敌人种类)

killpawns 杀掉所有敌人

say [message] 发消息给其他人

slomo # 设定游戏速度为 # (1.0 为正常速度)

summon [class] 产生指定的对手

switchcooplevel [new level] 服务器跳到新的一关;w/ CoOp Style Weapon Carrying

switchlevel [new level] 服务器跳到新的一关

亡魂

按回车后输入(不能拔出武器按回车):

alreadydead 上帝模式

alchemy 999999 块钱

noamnesia 升到 30 级

potionsnlotions 得到一些补给

nahkranoth 一击击毙 BOSS

lookunderthehood ???

abracadabra 所有魔法有无限魔法点

spell pouch ???

gimmesomegrub 得到食物

debug ???

potionmix ???

加状态值：到 Jong 那儿，使用通行代码 Nahkranoth(pass code?)，然后跟他吵，打，而你每打他一下你的经验值都会见涨。继续打但千万不可以打死它。当开始消失时，停下，到外边去。不久他会恢复，你就可以再开打了。练功狂人啊！

法老王

在游戏的安装路径下找到 Pharaoh_Model_Normal. txt 文件，在 Windows Explorer 中用鼠标右键点击图标，在属性上去掉只读属性。现在在写字本里打开这个文件，你可随意改你想要的东西，存盘后注意把文件的属性改回只读就可以了。

达摩

在游戏进行中输入：

shift + 3 = 法力 + 6000、金钱 + 6000

shift + 0 = 千岛香 + 50

神奇传说：远征奥德赛

exp =加经验值

money =加钱

coin =加游乐场代币

skip =迷宫捷径开关

帝国时代 2

回车后输入：

ROCK ON 1000	石头
LUMBERJACK 1000	木头
ROBIN HOOD 1000	黄金
CHEESE STEAK JIMMY'S 1000	食物
MARCO	打开地图
POLO	打开阴影
AEGIS	快速建设
NATURAL WONDERS	控制动物
RESIGN	失败
WIMPYWIMPYWIMPY	自杀
I LOVE THE MONKEY HEAD	得到 VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON	得到一辆好用的车
TORPEDO#	杀掉某对手
TO SMITHEREENS	得到一个破坏者
BLACK DEATH	干掉所有敌人
I R WINNER	胜利

你还可以用以下命令启动游戏：

800	800*600 分辩率
1024	1024*768 分辩率
1280	1280*1024 分辩率
autompsave	每五分钟存盘
Mfill	一些不兼容的显卡。
Msync	对付一些不兼容的声卡。
NoMusic	关掉音乐
NormalMouse	用 windows 的鼠标
NoSound	关掉所有声音，动画除外。
NoStartup	启动游戏时关掉动画
NoTerrainSound	关掉自然声音

极品飞车 IV：孤注一掷

迷你游戏复活节彩旦得到方法：

开始游戏，点击“credits”图标，进入下一层画面后在画面顶部的下拉菜单中将缺省的文字(text)显示改为照片显示(photos)，然后不停地用鼠标点击出现的照片等到停下来，便会出现一个名为“点击照片(Click the photo)”的迷你游戏。这是一个考验你反应力的游戏，很有意思，并且还可以保留你的最高游戏纪录。

用以下名字作你的名字：

Hotrod 泰坦 Hotrod

Flash 幻影车

Whirly 直升机

Bigoven 大棒警察车

Nfs_pd 更多的警车

游戏中输入以下秘技：

ACAR 奖车。

ALLTIERS 打开所有 Tiers

BCAR 奖车

BUY 免费买车

CARS 得到所有车

CCAR 奖车

DCOP 奖热力跑车

ECOP 奖热力跑车

FCOP 奖热力跑车

GATES 加你的钱

GOFAST 升级引擎

MADLAND 对手是超人啊。

MONKEY 升级自动 Trans

MOON 降低地球引力

TP # 开运输车(#为 0－15 间的数)

UP0 No Upgrades (Career)

UP1 1st Upgrade (Career)

UP2 2nd Upgrade (Career)

UP3 3rd Upgrade (Career)



生化危机 3

免改机破解码：	D01840E2 1040	801840E2 1000
生命力不减：	800CC338 00C8	
子弹不减：	D0022c5c 0038	80022c5e 1400
HBP 弹药不减：	D006D970 000D	8006D970 000E
HBP 一击必杀：	D0045720 0006	80045720 0001
最佳状态：	300CC33F 0004	

随时叫出储物柜(同时按□ +L2)：

D00CBED8 0081	800D13C0 1E24	D00CBED8 0081
800D13C2 8005	D00CBED8 0081	800DF874 0002

随时 SAVE(同时按□ +L1)：

D00CBED8 0084	800D13C0 1D00	D00CBED8 0084
800D13C2 8005		

储物柜中全武器及无限子弹：

B0060004 00000001	B0050004 00000001	B0050004 00000001
800D1884 FF01	800D189C FF0A	800D18B0 FF10

无限 SAVE 带：	800D18C4 FF81	
过关时间为零：	D01940D2 AE03	801940D2 AE00
记录次为零：	800D15E8 0000	
加大随身道具格：	800D1906 000A	
火箭炮：	800D17DC FF0A	
更换服装造形：	300D162E 000X	X =0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A

东京番外地

搞笑武器：选择一个人物，在人物选择的菜单，按 Start 键 13 次。在第 13 次，按住 START 键和 BLOCK 键直到载入窗口显示为止。

嘲弄对手：

1. 反复轻按防守(guard)键；
2. 当面向左面的时候，按下，下 +左，左和 START 键。

选择颜色：选择人物时一直按住 START 键。

选择隐藏人物：选择最高难度完成 PC MODE 的游戏，在人物选择窗口按住

上键,将出现 Redeye。

特殊信息：当你选择一个人物通关后，你将看到一段很短的搏斗回放，在与 Redeye(Arcade Mode)或最后一个人物(PC Mode)搏斗的回放中,按住任意键,你将听到你选择角色的……

魔兽争霸 2

游戏中输入：

Deck me out－－所有攻击防御级升满

Every little thing she does－－得到所有魔法

Glittering prizes－－增加资源

Hatchet－－两下砍完一棵树

It is a good day to die－－让你的单位力量无穷

Make it so－－加速建筑和造单位

On screen－－打开地图

There can be only one－－战役胜利

Tigerlily－－跳关,用 Human # and Orc # 选择跳到第几关(#是两位数),跳附加关的方法是加个 x,如:"xorc10"

Unite the clans－－胜利

皇帝之横世霸业

在游戏进行中输入:

QIGAI ＝食物＋1000 单位

LIQUAN ＝科技＋1000 单位

RENMEN ＝人口＋1000 单位

MEISAI ＝材料＋1000 单位

KESHI ＝水＋1000 单位

JIZISHIHAODONGZI ＝金钱＋1000 单位

三角洲特种部队 Ⅱ

在单人任务中按下 ～键,然后输入密技:

thetrooper =无敌
sunandsteel =弹药补给
diewithyourbooyson =弹药无限
stilllife =隐形

新绝代双骄

在战斗中直接键入以下按键:
V = 直接获得胜利
Y = 恢复生命值

七个王国 2

游戏中输入"!!##%%&&",就可用以下秘技:

打开地图	[Ctrl] + M
所有科技	[Ctrl] + T
得到无敌首领	[Ctrl] + U
显示调试信息	[Ctrl] + A
显示人工智能信息	[Ctrl] + D
加 1000 食物	[Ctrl] + \
加 1000 钱	[Ctrl] + C
加速建造	[Ctrl] + Z
所选的城镇加 10 个人口	[Ctrl] + [Semicolon]
最高权力	[Ctrl] + [Plus]
减去 10 点声誉	[Alt] + [Ctrl] + E
加上 10 点声誉	[Alt] + [Ctrl] + R
所选建筑减去 20 点损害	[Alt] + [Ctrl] + K
所选建筑加上 20 点损害	[Alt] + [Ctrl] + J
减去 1000 钱	[Alt] + [Ctrl] + X
减去 1000 食物	[Alt] + [Ctrl] + C
未知	[Ctrl] + J

夜曲

在游戏中，按 F10 然后输入一下密码:

godgames	无敌模式
winblows	得到所有武器和弹药
skeletonkey	得到钥匙
moreammo	得到更多弹药
thunderstorm	下雨
snowstorm	下雪
bighead	大头模式
healme	恢复生命值
silver	得到 500 银子弹
aqua	得到 500AV 子弹
mercury	得到 500 水银子弹
oldhat	奇怪的装束
goldmode	飞吧
freezer	把敌人冰住
ifarted	防毒面具
recharge	充电

BigBoom 和 headOfHorrors 两秘技的使用方法：

当你打开上帝模式后，各种怪物会把你当上帝般“供奉”，团团把你围住，让你走不掉动不了。这时你可以按下 F10，并输入 bigboom，然后，你会发现你周围的怪物要么死一个，要么死几个，或者死得干干净净了。如果死不干干净净，再输入几次就行。而为这使这条秘技启作用，你先要用 headOfHorrors 开启这项秘技。

以下两秘技是在更新版中可用的：

shotgunshell	得到手枪和 500 发子弹
bandaid	加满血
silver	得到 500 发银弹
aqua	得到 500 发 Aqua Vampire Bullets
mercury	得到 500 发 Mercury Bullets
youfarted	防毒面具
pinkbunny	充电

FIFA 2000

选项菜单秘技：

MOMONEY = 无限资金

HOOLIGAN = 附加队

BURNABY = EAC Pitch

SIZZLE = 闪电模式

DIZZY = 异形模式

LIGHTSOUT = 发光(glow)模式?

波斯王子 3D

用以下参数即可让游戏从一个特定的关卡开始。

-l "geometry\rooms\prisonfix"

-l "geometry\rooms\ivorytwr"

-l "geometry\rooms\cistern"

-l "geometry\rooms\palace2"

-l "geometry\rooms\palace3"

-l "geometry\rooms\palace4"

-l "geometry\rooms\roof1"

-l "geometry\rooms\cityanddocks"

-l "geometry\rooms\dirig1a"

-l "geometry\rooms\dirig1b"

-l "geometry\rooms\dirig2"

-l "geometry\rooms\dirigfinale"

-l "geometry\rooms\ruins"

-l "geometry\rooms\cliffs"

-l "geometry\rooms\solar1"

-l "geometry\rooms\moontemple"

-l "geometry\rooms\finale"

进入后选"New Game"即可。注意这样的话，你就不能用正常的顺序玩通游戏了。

玩具军人:大战外星人

游戏中按下“backspace”键,输入:”! throw me a frickin bone here”后就可使用以下秘技了:

! captain scarlet 上帝模式

! full monty 上帝模式加物品 N

! stay frosty 给 Sarge 一个 ForceField

! henry 得到 30 个杀虫剂

! harsh language 得到 20 个苍蝇拍

! here's a lockpick... 无限的火焰喷射器

! mib 给 Sarge 一个激光枪

! this one goes to eleven 得到三个 Napalm Strikes

! scotty 得到 3 件外星人用的 Renforcements

! hey stifler 无限的胶水

! one time... 得到 3 个 Baseballs

! spiny norman 得到 3 个 HammerMines

! let me down 让 Sarges 的血几乎为 0

! pump me up 给 Sarge 一个 Steriods Boost

! rate me 显示帧数

! roody – pooh 无限的空军支援

! the meek 任务失败

! cut to the chase 任务胜利

! halloween 让敌军变成 Zombies

! time for bed 任务失败

! mona lisa 得到随机物品

! florence 得到无限的 MediKit

! johnny ricco 得到 3 个空降兵

! peep show 得到 3 次侦察

! heavenly glory 得到 3 次空中打击

! yippee!!! 得到狙击枪

! penny 得到无限的 M80's

! hey dante 无限 Aerosol

! the sun 无限的放大器

! whistle and flute 给 Sarge 一个 Flak – Jacket

! i woke up this morning 给 9 次 Blue Disguise

! no sunblock 得到 9 个 Tan Disguise

! incognito 得到 9 个 Grey Disguise

! i got two words for ya... 得到一个扫雷艇

! haunt haunt haunt! 得到 10 个炸药

! sprinkles 得到 30 个士兵

! i like to keep this handy 得到无限的火箭筒

! patty melt Gives 无限的火焰喷射器

! you want some 无限的手榴弹

! disco inferno 把 Sarge 放在火中但不伤害他

! disco is dead 熄灭 Sarge 的火

! no one expects 召唤一队敌军过来

! italian job Sets Off A Huge Explosion Around Your Sarge

! its dark 不在小地图上显示敌人

! door 让 Sarge 瞬间转移到鼠标下

魔法门英雄无敌 3 之末日战场

游戏中按[TAB]并输入以下秘技：

nwcquigon 下一关

nwcpadme – 在每个空带兵格加 5 个大天使

nwcdarthmaul – 在每个空的带兵格加 10 个 black nights

nwccoruscant 英雄得到所有建筑

nwcr2d2 英雄得到所有战争武器

nwcwatto 英雄得到钱和资源

nwcpodracer – 选中英雄无限移动点

nwcprophecy 显示地图

nwcrevealourselves 显示地形地图

nwcmidichlorians 英雄 999 魔法点和所有魔法。

nwcquigon – 选中的英雄升一级 .

龙女

按下"\"打开对话框,输入"iamgod"或者"sanctuary"即可打开上帝模式。

输入"smeghead"即可加满血。

无限的 Potions – Crystals 调出你的物品栏,拖出一个 potion 到物品栏外但不松开鼠标，转几下鼠标再把物品放回物品栏，你就会加一个 Potions – Crystals 了。同理,你也可以弄 fire crystals, ice crystals, lightning crystals。

输入"debug on" 和"debug off" 可以打开或关闭调试模式。

在调试模式中输入"all weapons" 可列出所有武器。

在所有武器模式中输入"give ####" 可得到 ####.

原罪

在游戏中按下 ~ 键后,输入以下字符,可得到相应的秘技:

/health999 加生命值至 999

/nocollision 开启飞翔模式

/spawn assaultrifle 得到反击来复枪

/spawn coin 得到硬币

/spawn cookies 得到饼干

/spawn health 得到医药包

/spawn heligun 得到直升机的机枪

/spawn lensflare 制造光的效果

/spawn magnum 得到 Magnum

/spawn reactiveshield 得到反冲击盾

/spawn rocketlauncher 得到火箭筒

/spawn rockets 得到火箭弹

/spawn shotgun 得到霰弹枪

/spawn sniperrifle 得到狙击枪

/superfuzz 开启无敌模式

/wallflower 开启隐身模式

/wuss 得到所有的武器



模拟城市 3000

游戏进行中按 [CTRL] + [ALT] + [SHIFT] + [C],在屏幕左上端会出现一个窗口,在窗口中输入以下英文语句:

i am weak 建筑物、公共设施、区域规划、运输、种树、制造水源,全部不要钱。

call cousin Vinnie 会议视窗中会出现一个人,很阿莎力地会给你一些钱。你可以接受也可以拒绝。

zyxwvu 必须先使用上一个密码,拒绝他的捐献。然後使用这个密码,奖励选单里面就会出现一座漂亮的城堡。这个城堡不只酷,可让土地价值飙涨,邻近的区域也会得到好处。

garbage in, garbage out 可以盖所有的垃圾处理设施

power to the masses 可以盖所有的电力设施

water in the desert 可以盖所有的水源设施

Salt on 将海洋变为咸水

Salt off 将海洋变为饮用水

Terrain one up 升高地表一层

Terrain one down 降低地表一层

Terrain ten up 升高地表十层

Terrain ten down 降低地表十层

超时空英雄传说 II

开启方法:

在游戏中按 [ESC] 键显示功能菜单,然后同时按下 [U] 键和 [J] 键,此时会出现密码提示,输入 860420 即开启欺骗模式。此后按 [F10] 键会显示一功能开关屏幕,这标志着秘技开启成功。此功能屏幕如下:

1. Save man location	慎用
2. DebugAutoSave = OFF	慎用
3. Display Location = OFF	显示坐标位置
4. Display Memory = OFF	显示内存状况
5. Get Object	慎用,功能同下 ALT + V
6. GetMoney Money = 5002900	获得银两,数太大会变负值
7. AlmsCount = 99	捐献的次数

8. Save Treasure Location　　保存本关的宝物位置,需输入文件名

9. Event　　慎用

10. Hard = 3　　难度级别

11. PlayerPublicValue　　名声、评价、伊娃/芙蓉/依琳 娜/秋月好感度、关卡计数

12. Exit　　退出

功能:

A. 用鼠标圈住目标人物后按[DEL]键可杀死该人物;

B. 用鼠标圈住我方已行动过的人物后按 [ALT]+[R] 键使其可以再次行动;

C. 用鼠标圈住敌方或 NPC 已行动过的人物后按 [ALT]+[E] 键使其可以再次行动;

D. 按[ALT]+[T]键使已行动过的敌方人物可再次行动;

E. [ALT]+[C]截取当前屏幕;

F. [ALT]+[B]截取整张地图图像;

G. 用鼠标圈住目标人物按[ALT]+[V]可更改以下属性,括号中为最大值:

1. HP　　修改生命点(3000)
2. MP　　修改法力点(999)
3. SP　　修改精力点(999)
4. Strikeback　　修改反应点(999)
5. Attack　　修改攻击点(999)
6. Defend　　修改防御点(999)
7. Fencing　　修改剑术点(999)
8. Tactics　　修改战技点(999)
9. Exp　　修改经验点(999)
10. Mode　　自动作战 AI 模式
11. Type　　第二 AI(勿改!)
12. SkillValue　　技巧点数修改,其中:

1. 剑	2. 刀	3. 杖
4. 弓	5. 斧	6. 枪
7. 地魔法	8. 火魔法	9. 风魔法

10. 水魔法　　11. 黑暗魔法　　12. 神圣魔法
13. 召唤魔法　　14. 蛊术魔法　　15. 仙术魔法
16. 单人剑术

13. 无(？！)

14. (X, Y)人物所在位置

15. Item 为本人物获取指定的物品（编号 1－254），注意某些物品会改变故事进程；

16. Exit 离开人物属性修改模式

H. 鼠标置于空白处按【INSERT】键造出一个指定的人物，造出太多的人会造成内存不足：

1. 选定人物派别：0 我方；1 友军；2 敌军；3 王级敌军；4 会撤退的友军
2. 此人物的编码(1－1620)，决定此人是什么职业及形象
3. 自动作战 AI 模式
4. 第二 AI，不必修改
5. 此人物出现时面对的方向

凯撒大帝Ⅲ

凯撒大帝(3) 无敌秘技：

游戏安装完毕后，在游戏目录下寻找名为 C3_model. txt 的文本文件，用任意文本编辑器打开它，里面有一大堆文字说明，不用理它，直接翻到下面的建筑物列表(多达 129 项)，形如：82，Foot Bridge ，{, 50, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0}格式，后面{}里逗号后的第一个数字即代表建造此种建筑物所需的金钱数。统统将它改为零，你就再也不为钱发愁了。

世纪决战

在游戏中可输入下列秘技。

MPKFA 无敌

MPPOS 显示方位

MPFPS 显示帧速

银河飞将 4

键入 wc4 – chicken 启动游戏：

按 ctrl + W = 敌机自爆

最终幻想 8

修米村五颗石头位置：

青石 – –石像后面

风石 – –旅馆旁的石头边

命石 – –树根下

影石 – –村庄入口阴影下

水石 – –工房隔壁住家

太八 ~ ~欧美加

建议最好有"圣战之药"，还有把所有的"封印"解开进入"亚尔提米亚城"解开所有封印后，把一组人留在水池的转换点，就是有钢琴的屋子外面的水池，然后另一组人回到刚进到"亚尔提米亚城"的入口，然後往二楼右边，进去门後走到楼下，这时会看到一个转换点，而在旁边有一条链子，过去调查一下这时就会有 50 秒倒数，此时立即去转换点换另一组人回到钢琴的屋子就会看见 omga 在那等你了！它的 HP 大概 1000000 左右，加油！！！

最强的敌人！！！

在魔女城中有一只超强的怪物『OMEGA』，就在亚缇米夏二楼右侧的房间（附近），在水池前有一根绳子，将绳子拉下，会有 50 秒倒数，然後前往风琴附近，会发现一团黑烟，只要一调查就会发生战斗。

太八之 cc 团一览：共七人，要有一定数目的卡，lv6 最好全满．至少先打败一次等级低的人。

王子：中央大厅一带

梅花：宿舍前的圆环道出没

钻石：中央大厅告示版的两个女孩 lv7 全有

黑桃：2 楼电梯前出没

红心：舰桥上的秀．她持有 lv9 红玉

国王：到保健室按正方形和加德琪谈话，有国王情报．再到自己房间调查选 1 让我独处接着不断睡觉，直到凯丝蒂找来持有 lv8 基加美修



鬼牌：到舰挢和尼达说话让学园移动，并恢复三人编组（要有凯丝蒂）到训练设施里找卖道具的人就是鬼牌。有 lv9 海之幻兽，并且赢一次就会改 战斗计数器，可以看到 g. f 的战斗情报。

虚幻

ALLAMMO 使所有的枪支弹药增加到 999
FLY 进入飞行模式
GHOST 进入穿墙模式
WALK 从飞行/穿墙模式回到正常模式
GOD 进入无敌模式
INVISIBLE 进入隐形模式
KILLPAWNS 瞬间杀死所有怪物
WALK 关掉飞行/穿墙模式
SLOMO # 增/减游戏运行速度，1. 0 为正常
SUMMON 让你增加一样武器或物品，举例：
SUMMON EIGHTBALL
SUMMON FLAKCANNON
SUMMON NALI
SUMMON DISPERSIONPISTOL
SUMMON AUTOMAG
SUMMON STINGER
SUMMON ASMD
SUMMON RAZORJACK
SUMMON GESBIORIFLE
SUMMON RIFLE
SUMMON MINIGUN
SUMMON SKAARJWARRIOR
SUMMON HEALTH
SUMMON SUPERHEALTH
SUMMON FLASHLIGHT
SUMMON SEARCHLIGHT

SUMMON ARMOR
SUMMON JUMPBOOT
SUMMON TRANSLATOR
SUMMON AMPLIFIER
PLAYERSONLY 冻结时间,再输入一次解冻
OPEN MAPNAME 跳至任何地图,只要输入地图名字如"OPEN DIG"
BEHINDVIEW 1 让你进入类似《古墓丽影》(Tomb Raider)的第三人称视角
BEHINDVIEW 0 从第三人称视角恢复正常模式
FLUSH 如果你想使墙壁或怪物的贴图材质变得怪异,试试这条秘技吧

铁路大亨 2

按 TAB 键后, 萤幕下方会出现一个绿色游标, 然后输入以下密技:
Viagra: 让你的都市成长 .
Powerball: 增加 100000 的金钱 .
Slush Fund: 增加 1000 的金钱 .
Show me the Trains: 得到所有种类的火车 .
BigfootGold: 直接赢得胜利 .
Bigfoot: 直接赢得胜利 .

青涩宝贝

有约会的前一天, 到达约定地点有 80% 的机率会遇见女主角, 但第二天记得去约会 , 例如: 3/14 日 13 时约定永仓爱美琉去仙台野草园那么在 13 日去野草原时, 会巧遇爱美琉喔!

修改游戏目录 SGW 下的 Sgw. ini 档, 将 EVENT 下十二个英文缩写如 HON、TAE、EMI 全部设为 1 存档后重新启动游戏。即可在游戏的事件测验中体验所有的事件。

挽回女孩子破碎的心的好方法: 当这个女孩子已经不接你电话时, 你可以到她所居住的城市去, 然后移动到市外随便选一个你喜欢的景点, 就会碰见那个女孩子。跟她说过话之后,破碎的心即会恢复成蓝色心脏。

电脑游戏攻略秘芨

一统天下③

零点工作室　编

*

内蒙古科学技术出版社出版发行

（赤峰市哈达街南一段4号）

青海社科院印刷厂

*

开本:850×1168　1/32　印张:10　字数:370千字

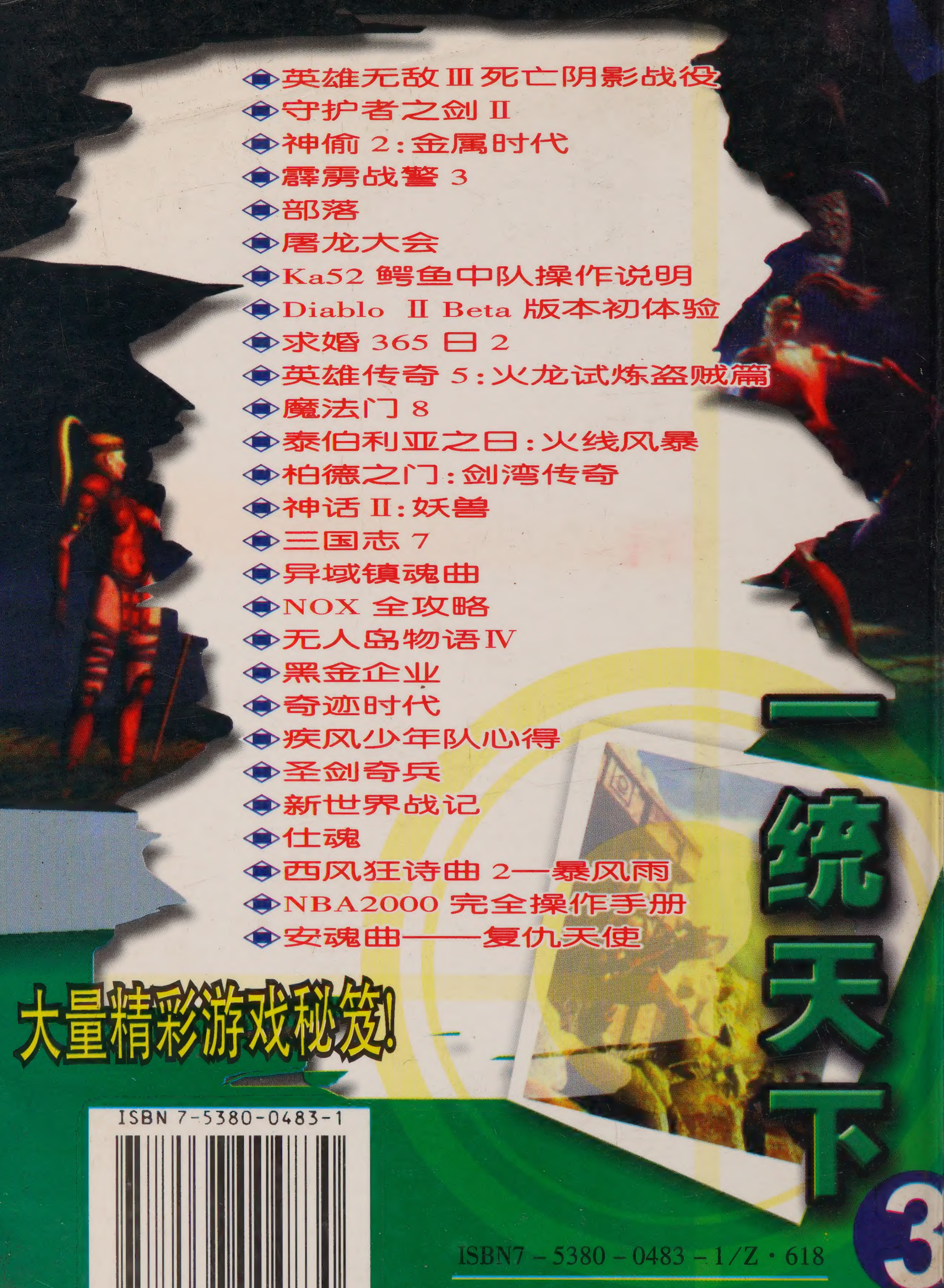
2000年5月第一版　2000年5月第一次印刷

印数:1－5000册

ISBN7－5380－0483－1

Z·618　定价:15元





ISBN 7-5380-0483-1
9 787538 004830 >
ISBN7－5380－0483－1/Z·618
定价:15元